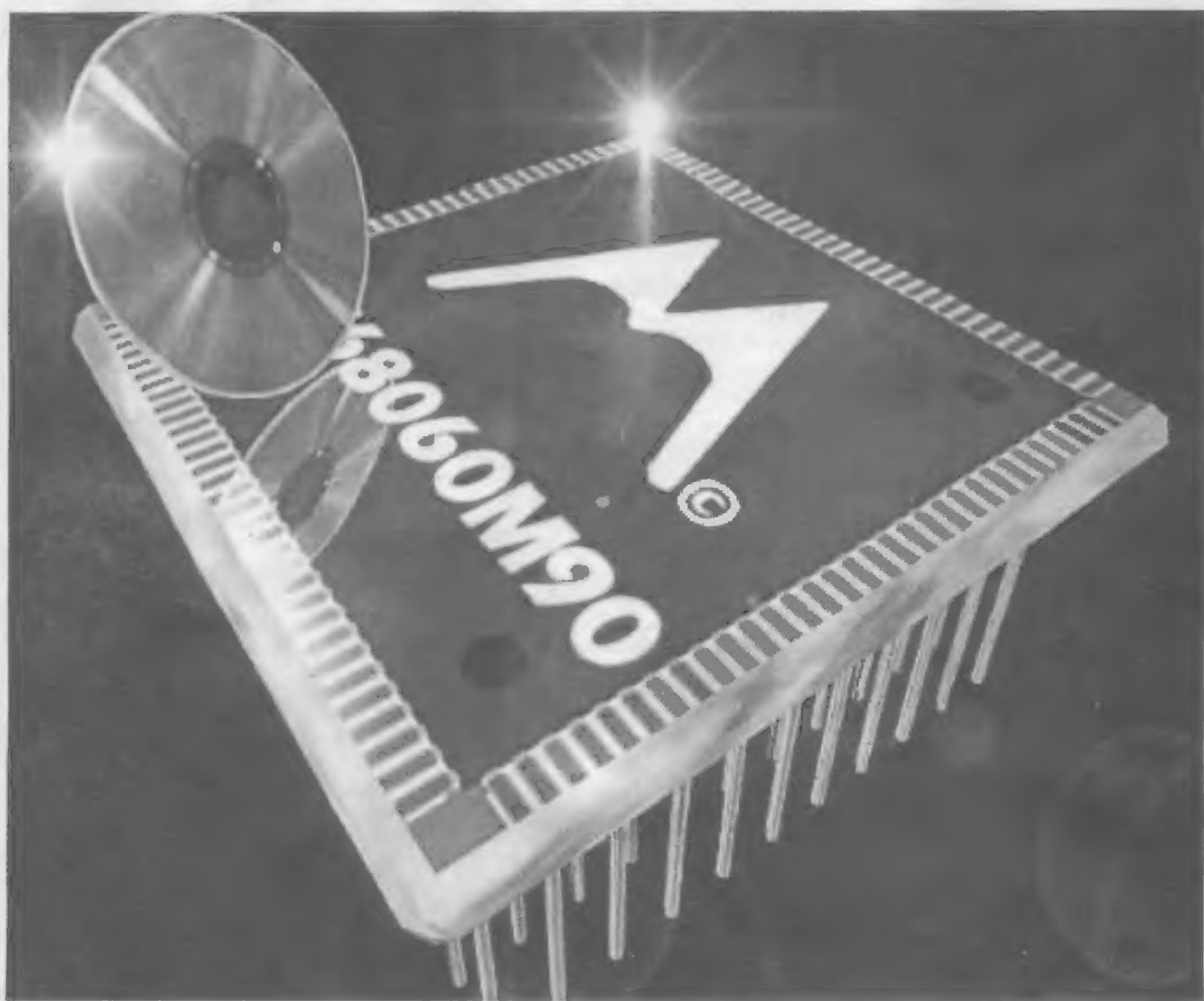


Ára: 100.- Ft

AMIGA



Az AMIGA rajongók lapja

TERESA

OS KEZDŐKNEK ÉS HALADÓKNAK

THE SPERIS LEGACY

BREAD 96

AMIGA KARÁCSONY BUDATÉTELYBEN

97/1

Szerkesztőség:

AMIGA-fan

1077. Budapest

Jósika u. 25.

Tel.: 351-56-56

Szerkesztők:

Rusznay Gábor

Rusznay András
(Rusy)

Medgyesy Brigitta
(Gigi)

Special THANK to:

GABRYEL

SAKMAN of GURU

MAGIC of AMIGA ONLY

ROBO
of The Forcers Team

ZAK of The Forcers Team

Bajzát "Thundar" Ferenc

INTRO

Hello minden Amiga usernek.

Először is, nagyon megköszönjük mindenkinek aki megvette az előző kis próbálkozásunkat, és még mindig bízik annyira bennünk, hogy most ezt az intro-t olvassa, ugyanis ehhez meg kellett venni ezt a számot is. Sajnos kaptunk olyan információt is, hogy sokan fénymásolják a lapunkat. Ennek nem nagyon örülünk, de remélem, ez csak a terjesztés kezdeti hiányosságainak köszönhető. Ezt a lapot mi azért készítjük, mert szeretnénk ha az AMIGA még sokáig életképes számítógép maradna, nem pedig pénzhűségünk miatt.

Mindenki elhiheti, hogy nem ebből fogunk meggazdagodni. De ha a példányszámot nem tudjuk feltornáztatni, akkor sajnos mi is bezárhatjuk a kaput. (Na jól van, elég már a siránkozáshól! a törd.) Más téma.

Ha végiglapozzátok az újságot, megfigyelhetitek, hogy Ruszi, másképp írja már a nevét. Ez nem azért van, mert minden hónapban más néven óhajt cikket írni, hanem mert már létezik egy Ruszi nevű alak a PC-X magazinnál, és persze más nick name-ével nem illik cikkeket írni. Tehát ezentúl Ruszi=Rusy. Megint más. Sajnos a newspaper terjedelme nem teszi lehetővé, hogy hosszabb cikkeket, leírásokat egyben leközzöljünk, ezért sajnos marad az a megoldás, hogy az ilyeneket, több részletben adjuk le. Előre is elnézést kérünk mindenkitől, hogy várnia kell a következő számig a kedvence cikke elolvasásával, de már dolgozunk a problémán. (Nagyobb terjedelem, kisebb betűtípus stb. Majd meglátjuk.)

Na most már tovább lapozhattok, jó szórakozást kíván mindenkinek:

AMIGA-fan team

Tartalom

News	Rusy	3. oldal
OS kezdőknek	Rusy	4. oldal
The Speris Legacy	Rusy & Gigi	5. oldal
Cheat Block	Gabryel & Thundar	8. oldal
Lens Editor 2.04	Zak	9. oldal
Breed 96	Gabryel	10. oldal
OS haladóknak	Magic	12. oldal
Computer Karácsony	Rusy	14. oldal
UFO - The Enemy Unknown	Gabryel	15. oldal
Amiga Karácsony Tényben	Sakman	19. oldal
Teresa	Gabryel	20. oldal
Levelezés	Gigi	22. oldal
PCX Demo	Robo	23. oldal
Holtsáv	Amiga-fan Team	23. oldal

News... News... News...

Úgy látszik, a nagy cégek kivonulása az AMIGA software piacról, csak jót tett azoknak a tehetséges kis cégeknek és programozóknak, akik szívvel-lélekkel tudnak játékokat írni. E havi news rovatunkba csupa olyan játékról lesz szó, amiket ilyen emberkék követtek el.

TESTAMENT

Sajnos nagyon elharapódzott AMIGA-n is aTexture Mapped grafikájú DOOM klónok, bár ezekből is egyre jobb és egyre gyorsabb darabokat lát az ember, hála a korrekten megírt chunky to planar rutinoknak. A testament is egy ilyen game, melyet lengyel barátaink, egészen pontosan az Insanity programozó gárdája követett el és a Signum kiadásában jelent meg. Jelenleg a demó verzió van forgalomban, bár állítólag már kihozták a teljes stuffot is. Ami jellemzője a játéknak, az a gyors képernyőmozgatás, még teljes képernyőn is, plusz a szokásos ilyen stuffokra jellemző dolgok. pl: Rejtett ajtók, egyre jobb fegyverek, monster minden mennyiségben, és amit ritkán látni, az egy térkép a bal felső sarokban, amin nagyjából nyomon követhetjük az útvonalunkat. A játék nagyon hasonlít a Wolfenstein 3D-re, mind grafikájában, mind pedig a küldetéseiben. Egyszóval, ha minden 3D-s játék ilyen lenne, legalábbis gyorsaság terén, akkor valószínűleg senki nem fuckolna rájuk. Szeretném, ha a teljes game ilyen rulez! maradna.

WENDETTA 2175

Akármilyen hihetetlen, a következő stuff magyar termék. A csapatot Vortex Design-nak hívják, és szerintem megalkották azt a játékot, ami nem csak itthon mehetne el etalon számban. A game, egyébként egy szimpla lövöldözős játék, viszont a körítés az valami fenomenális. Renderelt űrhajók, és ellenségek, gyönyörű háttér, és élvezetes igazi Amigás muzax, igaz kissé techno beütésű, teszi felejthetatlenné. Látszik rajta, hogy két születtől származik, valószínűleg a Stardust volt az apja és a ProjectX az anyja. A pályák oldalra scrollóznak, míg ha teljesítettük a feladatot, akkor egy 3D-s alagútba kerülünk. A pályák között szép átvézető képeket láthatunk.

Egyébként a "gáma" csak agás gépeken fut, A500-on nem, pedig lehetne belőle ECS verzió is. A full verzió 35MByte, és értesülesem szerint CD-n lesz megvásárolható. További információért a készítőket nyúzzátok, illetve náluk megrendelhető a program:

Törő Krisztián

Budapest 1186 Tövishát u.1 II. em.6

Nagy Dénes

Budapest, 1147 Jávorka u.17.



MEGATYPHOON

Ez is egy shoot'em up játék, valamivel rosszabb grafikával, mint a Wendetta, de progi: inséges időkben ezt is meg kell becsülni. A pályákat felülnézetből láthatjuk, ugyanúgy az űrhajónkat is. Valamikor régen ez a stílus nagyon kedvelt volt C64-es, és Amigás körökben, de azért már igen szépen eljárt felette az idő. Az A1200 tulajdonosok, csak akkor tudják elindítani, ha a Startup menüben visszakapcsolnak ECS chipset-

be. Sok mindent nem lehet a játékról írni, a kezelése is a teljesen szokásos, azaz nyomd a fire gombot, és írtsd az ellenséget. Ami talán a javára írható, az a terjedelme, ugyanis összeviszsa egy lemezt tesz ki.

ACTION REPLAY A1200

Legvégére, egy hardware hír maradt. Elkészült a méltán híres ACTION REPLAY törökártya sorozat legújabb darabja az Amiga 1200 tulajdonosoknak. Ezáltal most már ők is tudnak képeket lopni, vagy belenyúlkálni a software-ekbe. Sajnos pontos információim nincsenek a dologról, mivel az infót a VIVA televízió teletextjéről vettem, de a német nyelv nem túl erős oldalam. (Nem is tud németül! a törd.)

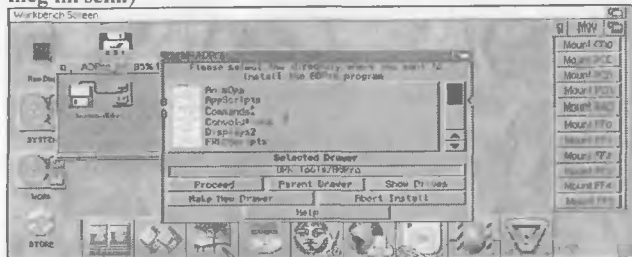
Dehát a lényeg, hogy megvan és állítólag Deutschland-ban már kapható is.

RUSY

AMIGA OS kezdőknek

Hát igen! Néha mi is melléfoghatunk. Ugyanis az első számunkban, F@ank tollából nagyon jó kis OS cikk kerekedett, csak azt felejtettük ki a dologból, - már az ASSIGN parancsnál - hogy mi a fészkes fenét kellene assign-olni.

Erre egy levél ébresztett rá, ahol az volt a kérdés, hogyan installáljam fel a programjaimat winchesterre. Tehát az e havi kötelező OS erről fog szólni, csak előtte szeretnénk egy kis hibaigazítást elkövetni. (Na ja senki sem lehet tökéletes, még mi sem.)



Szóval: A CLI jelentése, nem Command Line Interface, így semmi értelme, hanem Command Line Interpreter, ami magyarul parancssoros értelmezőt jelent. Na most már indulhat a mandula!

Szóval installálni nem is olyan nehéz dolog, főleg, ha valaki a proggijához mellékelte egy jófajta kis install scriptet. Tehát, ha a lemezben találsz egy szép kis ikont ami alá valami olyan dolog van írva, hogy install, vagy hdinstall, stb... akkor bökj a pointerrel erre az ikonra legalább kétszer, és máris indul az installálás. Egyszerűbb esetben kapunk egy shell ablakot, ahol a teljes elérési útvonal megadása után, már csak a lemezeket kell cserélni, és a rendszer, pontosabban a script - ami ugyebár egy szövegfile ami DOS parancsokat tartalmaz és egymás után kerülnek végrehajtásra - elintézi minden dolgot. Persze valakinek - meg nem mondom kinek - eszébe jutott, hogy ezt azért kultúráltabban is el lehetne intézni, és megír egy installer nevezetű kis programot, ahol GUI-s felületen, szinte mindent el lehet intézni.

Ha rákattintottunk az install ikonra, akkor megjelenik egy kis ablak, amelyből megtudhatjuk, mit is installálunk, (A gyengébbek kedvéért) meg egy kis üdvözlő szöveget. Ezenkívül kiválaszthatjuk, milyen tudású felhasználók vagyunk.

Novice User Kezdő, A program nem kérdez rá semmi dologra, automatikusan felpakolja magát, a megadott helyre

Intermediate User Közepes tudású felhasználó, a script csak némely dologra kérdez rá

Expert User A nagy tudású, mindent nekünk kell megmondani, egy csomó dologra rákérdez

Ha megvagyunk, akkor PROCEED. Ez után, megint egy kérdéssel találjuk szemben magunkat. Pontosabban néhány kapcsolóval.

INSTALLATION OPTION:

Install for real Valódi installálás, azaz a proggi felkerül a winchesterre,

Pretend to install Nem rakja fel a stuffot, csak úgy csinál, mintha felpakolná

Avagy amit tudni akartál az Operációs Rendszerről...

LOG ALL ACTION TO:

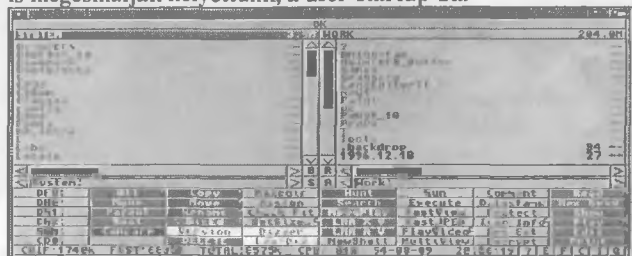
Printer	Nyomtatóra készít egy listát, ebben leírásra kerül, mi történt az installálás alatt,
Log file	A listát egy szövegfile-ban helyezi el a SYS partíción,
None	Nem készít listát

Válaszd ki a neked megfelelőt, azután megint PROCEED.

Ne félj, nincs még vége a kérdezősködésnek. Megint egy ablakkal találkozunk. Ebben lehet beállítani, hova rakja fel a programot a gép. A felső részben kijelölheted a felkínált könyvtárak közül. Ha ezek neked nem felelnek meg, akkor fordulhatsz az alsó részben látható kapcsolókhoz.

Proceed	Tovább lépés, azaz nyugtázás,
Parent drawer	Visszatérés az előző könyvtárba,
Show Drives	Megmutatja a rendelkezésünkre álló meghajtókat,
Make new drawer	Kreálhatsz egy új könyvtárat
Help	Egy kis angol nyelvű segítség

Ha mindent elrendeztél akkor már csak egy dolgod van: Proceed (De unalmas, mi?). Általában innen már teljesen automatikus minden, de egyes stuffok szoktak még különböző dolgokat kérdezni. Ezekre azonban nincs általános szabály, mert ezek az adott programra jellemzőek. De remélem, nem fog semmi gondot okozni, csak egy kicsit kell hozzá érteni angolul. Az intelligensebb software-ek még az ASSIGN-olást is megcsinálják helyettünk, a user-startup-ba.



Ezek után már csak egy módszer maradt. Ezt akkor kell alkalmazni, ha a lemez ún: DOS-os, de nem mellékeltek hozzá, install scriptet. Tehát a trackloader-es játékokat, amire a rendszer azt mondja, hogy NDOS, na ezeket meg se próbáld feltenni. Tehát kapja elő mindenki a kedvenc file managerét (Directory Opus, Filemaster, stb...), és másolja fel a lemezekre levő összes file-t egy könyvtárba. Ha mindezzel készen vagy akkor elő egy szövegszerkeztőt, töltsd be az "S" könyvtárból a User-Startupot, és most már lehet az előző számban leírt módon ASSIGN-olni. Nem akarok ismétlésekbe bocsátkozni, csak azért írom le még egyszer a szintaxist, hogy ne kelljen örökké az előző newspaper-t fellapozni.

Tehát: Assign Disk1: DH?:Könyvtárnév/Könyvtárnév

Mindenkinek kellemes installálást, és sok örömet a telepített programjaihoz.

RUSY

The Speris Legacy

Az előző számban már elejtettünk egy pár sor információt a japán stílusú szerepjátékokról, úgyhogy nem szeretnénk ismétlésekbe bocsátkozni, ezért akit érdekel, mi a lényege, az lapozza fel a "Legends" ismertetőt.

Ennek a stílusnak prominens képviselője ez a játék, ami a Team 17 gondozásában jelent meg. Sajnos a game csak agás gépeken fut, ellentétben az Amiga Guruban megjelentekkel, viszont elmegy alapgépen is.

Kezelése példásan egyszerű, csak egy joystickra van szükségünk, na meg a billentyűzetre. A játék támogatja a CD32 joypadot is, ebben az esetben a tasztatúrát el lehet felejteni. A joy-jal értelemszerűen mozoghatunk, a tűzgombra tudunk kardozni, illetve ha valaki, vagy valami közelébe érünk, akkor a fejünk fölött megjelenik egy jelzés, hogy valamit tudunk csinálni.

Ekkor a fire "nyomantyú" hatására beszélgetni tudunk, vagy az ott lévő tárgyról kapunk némi infót. Az F2-vel kérheted le a tarisznyád (Inventory) tartalmát, ahol fegyvereidet választhatod meg, valamint, hogy melyik tárgyat óhajtod használni. A kezdedben levő cuccot az ALT billentyűvel használhatod, vagy adhatod oda valakinek. Az F5-re menthetjük ki az állásunkat, vagy tölthetjük vissza a már kimentett állapotot.

Na lássuk, mitől döglök a légy, azaz következzen a végigjátszás. Sajnos a játék akkora terjedelmű, hogy nem tudunk mindent Step By Step leírni, úgyhogy csak a fontosabb lépéseket tudatjuk veletek, azt is csak röviden, és a beszélgetéseket sem adjuk közre, de azért lehetőleg mindenkivel beszélgessek el, mert néha csak úgy lehet, tovább jutni. Utunk során a megölt ellenségektől gemeket, bombát vagy csillagot kapunk, melyekkel energiánkat tölthetjük fel. Különböző dolgokat szerezhetünk, az utunkba kerülő ládákban is, úgyhogy lehetőleg szép sorban nyitogassuk ki ezeket is. A gemek a pénzt helyettesítik, ezeket szorgalmasan gyűjtsük, mert a boltosoknál vásárolhatunk érte, különböző tárgyakat. A lekardozott ellenségek után növekszik a tapasztalati pontunk, és miután sokat kell bolyongani (á la Bolygó Hollandi), nagyon hamar feltápolhatjuk magunkat. A városokban útjelző táblákat láthatunk, ezeket elolvasva minden házat könnyen megellehünk.



A játék főhőse Cho egy ábrándos parasztfiú, aki álmaiban nagy hősnek érzi magát, nos úgy néz ki, hogy ez nem is olyan nagy álom, ugyanis olybá tűnik, hogy csak ő tudja megmenteni Speris birodalmát a gonosz Gallustól. Arslorn király

ugyanis őt, azaz minket bíz meg azzal, hogy keressük meg, és pusztítsuk el Gallust. Ehhez, sajnos be kell járni a birodalmat, mert pontosan nem tudja senki, hol találhatnánk meg a hűszegőt.



SHARMA CITY

Na akkor, start new game. Az ágyunkban ébredünk a saját házunkban. Elindulva a városban nyugat felé, egy hosszú ház mellett találkozunk Sammy-vel, aki azt mondja, hogy a városban el van rejtve egy kard. Ahhoz, hogy megkeressük, menjünk be a házba, és a ládából vegyük ki a kulcsot. A palota jobb oldalán nyissuk ki az ajtót, menjünk be, toljuk arrébb a követ és a teleportot használva, teleportáljunk el egy másik helyiségbe, ahol a ládából vegyük ki a kardot.

Itt jegyezném meg, hogy a kék mindig az induló teleport, a piros pedig az érkező. Ezután menjünk el a királyhoz, aki kiosztja nekünk a feladatot, mentsük meg a birodalmát. A palota mellett található egy nagy fedetlen ház, ahol "valaminek" a tetején, van egy átlátszó jégtömb, amiben van valami, de mi az egész játék alatt nem tudtuk levenni onnan. Délen, a házad előtt, ahol az út folytatódni látszik, kardunkkal vágjunk utat a kőfalba. Ezen keresztül egy labirintusba jutunk. Itt már kaszaboljuk le a virágokat, hátha valamit találunk alattuk. Menjünk jobbra, teleportáljunk el. A labirintus észak-nyugati részén, egy virág alatt találjuk a következő teleportot. Teleportálás után, találunk egy ládát, de az odavezető utat egy sor túske zárja el. Kezdjük el levágni a virágokat, valamelyik alatt megint találunk egy teleportot. (A fenébe már ezzel a teleport szóval, de egyszerűen nem találunk helyette másikat, úgyhogy marad ez.) Megérkezve a labirintus egy másik részébe, a virágok alatt lelünk egy másik teleportot, de mielőtt átmennénk rajta, kapcsoljuk át az ott lévő kapcsolót. Ez a teleport a labirintus elejére tesz vissza, de egy újabb kört megtéve, most már kivehetjük a ládából a pajzsunkat. Visszatérve a városba, most már elhagyhatjuk azt, északkeleti irányban.

GILLIARDS RHINE

átérve, ebben a városba, találkozunk Ruppert-tel, akivel beszélgetünk el. Menjünk el a boltba, de azt még zárva találjuk. Induljunk el lefelé a lépcsőn, ahol, egy híd előtt egy zöld Troll zárja el az utunkat. Beszélgetünk el vele is, majd menjünk vissza Ruppert-hez, akitől 10 Gem-ért vehetünk egy hajító tört. Ezzel felszerelkezve, már legyőzhetjük a csúnya Troll Bácsit. A kulcsot, amit maga után hagy vegyük fel. Ezek után sétáljunk el Phillis Boltjába, ami már nyitva van, és

vegyünk egy turbo cipőt és egy kalapácsot. A House Of Mystery- ben, a kapcsolók átállítása után, út nyílik a ládához, ahonnan egy fűrógépet tehetünk magunkévá. A templom előtti réten találkozunk Gardic-kal és Zamma-val. Gardic megemlíti, hogy szüksége volna egy pipára. Ruppert sajnos nem tud nekünk segíteni, de Phillis tud egy pipáról, a nagyapjának akarja adni születésnapjára. Ballagjunk el Elsrikához, aki úgy látszik unatkozik, mert csak hosszas beszélgetés után enged be a házába.



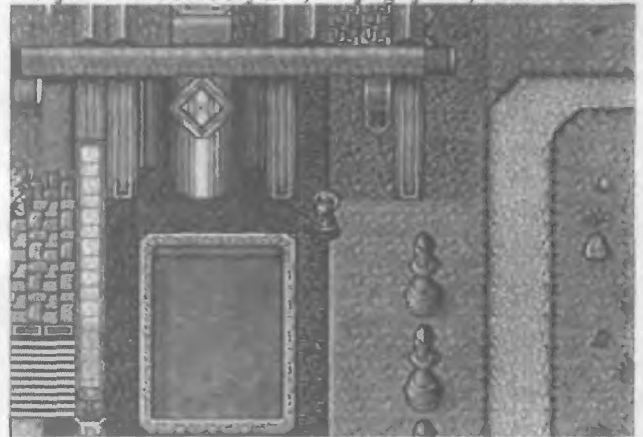
Bent találunk egy tűzszereszsámot (Tinder Box). Ezenkívül van még bent egy kalapács és egy óra, ezeket viszont nem tudjuk magunkhoz venni. A következő állomás a Babboons Butt Inn, ahol néhány lény iszogot. Csak egyikük hajlandó szoba állni velünk, Barnabbas, akinél van egy gyűrű, de csak 50 gemért hajlandó megválni tőle. Nosza vegyük meg gyorsan. Innen lefelé távozva, látunk egy elkerített részt, ahol 3 láda van. Robbantsuk fel a bejáratát, és az egyik ládából vegyük ki, a piros erőitalt (Red Potion). Phillis boltjától keletre van egy nagy kő, amit az ital segítségével eltolhatunk.



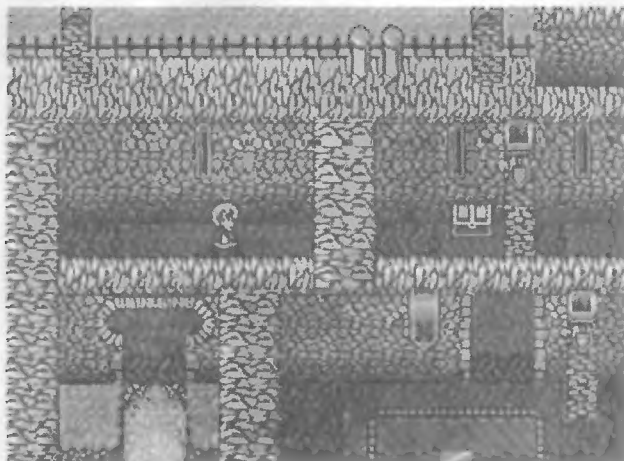
Alatta egy teleportra bukkanunk, ami elvisz egy bekerített részre. A ládából vegyük ki a sárga italt (Yellow Potion), amit vigyünk el a haldokló fiúnak, aki egy fa alatt fekszik, és adjuk oda neki. úgy látszik, ez jót tett neki, mert felkel és hálája jeléül egy kék ékkövel (Blue Jewel) ajándékozik meg minket. Az ékkövet vigyük Phillis-hez, aki nagyon megörül neki, és helyette megkapjuk tőle a pipát. Ezzel robogjunk el Gardic-hoz, aki -a pipáért cserébe- megmondja, hogy az erdőben él egy macska, aki tud nekünk segíteni. A macsek, - aki egyébként Phillis cicája - azonnal valami friss krémet követel rajtunk. Nosza, futás a shop-ba, ám Phillis ahelyett, hogy krémet adna, azt üzeni velünk, hogy a "macs" húzzon haza. ám neki esze ágában sincs haza menni, mert velünk szeretne jönni. Na akkor ez nem jött össze, egyenlőre hagyjuk békén a cicust.

Menjünk oda minden már ismert szereplőhöz, és dumcsizzunk el velük.

Gardic megemlíti, hogy valahol van egy frissen levágott ág. Ezek után térjünk be a templomba (Gilliards Rhine Church), ahol Jobe atyával találkozhatunk. Beszélgessünk el vele is, majd nézzünk bele az oltáron heverő könyvbe. A templomból kijövet feltűnik, hogy Zamma eltűnt. Kérdezzük meg Gardic-tól, hol lehet. Megtudjuk, hogy Zamma meghalt. Induljunk el az Információk házába (Information Building). Beszélgessünk el a két őrrrel, akik elmondják, hogy a belépéshez szükséges irat (Security Pass) Ruppert-nél található. Futás Ruppert-hez aki nem óhajtja nekünk odaadni az irományt. Viszont, ha ellátogatunk Phillis-hez, megvehetjük 20 gemért álmaink zöld kesztyűjét, ami megvédi kezünket mindentől. A város délnyugati részén van egy újabb labirintus, amin keresztül vergődve, egy húsevő virághoz jutunk. Mellette hever a virág egy darabja, ami mérgező. A zöld kesztyűvel viszont felvehetjük. Menjünk vissza Jobe atyához, és újsároljuk el, mit találtunk.



Elkéri tőlünk, hogy analizálhassa, és arra kér, várjuk meg itt. Eközben Joshua betér hozzánk egy kis baráti csevegre. Jobe, visszatérte után elmeséli, hogy egy nagyon kemény mérget készített a virágból és megajándékozik minket 200 gemmel. úgy látszik a mérge valóban erős lehetett, mert a virág szórén szálán eltűnt. Látogassuk meg megint Ruppert-et, és a turbó cipőt használva szaladjunk neki, amire ő elejti a Security Pass-t. Vegyük magunkhoz, és irány az információs ház. Adjuk oda az őrnök az írást, aki elolvassa, majd beenged minket. A házban elolvashatjuk Gilliards Rhine történetét, lakóiról információkat, valamint Sperisland teljes leírását. A ládában egy könyv lapul. Adjuk vissza Ruppert-nek a Pass-t, aki erre ad 10 pénzt, azért, hogy a boltban meg tudjuk vásárolni a nagy rózsaszín gemet. Elsrikának adjuk oda a gyűrűt, aminek nagyon örül, és meghív minket vacsorára. Bóklásszunk egy kicsit, majd pár perc múlva Elsrika kiabál, hogy kész a vacsora. Ballagjunk hát hozzá. Beszéljünk vele, majd leülünk enni. A vacsora alatt beszélgetünk vele, elmeséli, hogy van a házában egy óra és egy kalapács. A kalapácsot elvehetjük, de az órához ne nyúljunk. Vacsora után Elsrika lefekszik aludni, de mielőtt álmra hajtja a fejét, közli velünk, hogy az álmok tavanál találkozhatunk egy Jack nevű fickóval. Menjünk tehát az álmok tavához, ahol dumáljunk Jack-kel. Elregéli, hogy dél-keleten van egy ajtó, amit Gallus egy lovagja őriz, de nagyon nehéz kinyitni, viszont nála van a kulcs, ami az ajtót nyitja. Spuri a páncélos lovaghoz, a hajtó törrel könnyedén elpusztíthatjuk, és máris nálunk a kulcs. A szürke színű kalapáccsal verjük le a sárga kockákat, és máris szabad az út a barlangba.



OUTLAWS CAVES

Beérve a barlangba, a két követ, a fűrógéppel bontsuk le, majd keressük meg a ládát, és vegyük ki belőle a krémet. Menjünk vissza Gilliards Rhine-ba, és lepjük meg a cicát a krémmel. A macsek megígéri, hogy időről időre megjelenik, és segít nekünk a tovább jutásban. Beszéljünk vele tehát még egyszer, mire megtudjuk, hogy a barlangban van egy titkos bejárat, ahol egy újabb kardot szerezhethünk, amivel átvághatjuk a hordókat is. Visszatérve a barlangba, induljunk el lefelé, addig menjünk, amíg egy kapcsolót nem találunk. Kapcsolják át, majd irány vissza fel. Ahol kifúrtuk a köveket, menjünk balra, látunk egy kapcsolót, eresszünk bele egy hajító tört, ezzel bekapcsolunk egy hidat. A kapcsoló mellet kiálló fal jobb oldalán egy titkos bejárat található, ahol megtaláljuk az új kardot. (Shatter Sword). A titkos szobát elhagyva, menjünk lefelé a barlang legaljáig, majd jobbra. Találunk egy nagy kék falat, amelynek ha bemegyünk a háta mögé, eljutunk egy másik titkos bejáratához. Menjünk be rajta. Innen az utunk teljesen egy irányba visz. Egy lépcső alján hatalmas tűz állja utunkat. Ezen sértetlenül átmehetünk, ha a közelében lévő medencében megfürdünk, és amíg kis felhő látható a fejünk fölött, addig el tudjuk oltani a tüzet. Tovább haladva újabb teleporthoz jutunk. A csillag közepén látható babát vegyük magunkhoz és vigyük el Ruppert-nek. Ruppert a babát visszaformálja egy lovaggá. Beszéljünk el vele. Azt mondja, hogy ő nem tud velünk jönni, viszont megajándékoz minket, egy csipőfogóval. Most az álmok Tavánál beszéljünk Jack-kel. Ezek után nézzünk körül Gilliards Rhine-ban, és az összes hordót üssük szét, mert ezekből kerül elő, a nálunk levő könyv, három hiányzó lapja. A barlangban megint haladjunk lefelé, majd balra. Találkozunk egy szoborral, akivel furcsa módon beszélgetni lehet. Adjuk oda neki a könyvet, erre elteleportál minket a kijáratához.

COW TREE ISLAND

A tehén fa szigetre érve, egy vízi csillag ásóról és egy temetőről álmodik. Vigyázzunk a mázskáló tehenekre, mert ha eltalálnak minket, azonnal fatörzssé válunk, és addig míg vissza nem változunk, addig harcolni sem tudunk. De sebját, a pálya felső részén található ház mögött elszálva, egy tóban (The Pool Of Purity) kell csak megfürödni, és máris visszaváltozunk Cho-vá. Térjünk be a Shop-ba és beszéljünk Tomski-val. A felette lévő házban van egy láda, amiben egy kabát található, de most nem tudja odaadni, pedig a Venus Lake-be csak azzal szabad bemenni. Na mindegy azért vásároljuk meg tőle az ásót. Ezzel az ásóval ássuk fel a temetőt, ahol egy varázsbottal találunk.

Ezután keressük meg a négy egyforma házat, ahol kapcsolókat, és teleportokat látunk, és kapcsoljuk át a kapcsolókat. Azt, hogy pontosan hol vannak a házak, nem írjuk le, legyen valami játék is a dologban. Három házat könnyen meg is találunk, viszont a negyedik jól el van dugva. Északon, a nagy ház mellett van egy jelzés, ami kísértetiesen hasonlít a varázsbottunkra. A jelzés fölött, használjuk a botot, mire megnyílik egy híd. Ezen keresztül haladva megtaláljuk a negyedik házat. Ha bekapcsoljuk az összes kapcsolót, akkor, egy fanfár figyelmeztet, hogy jól tettük a dolgunkat. A sziget közepén, egy téren (Mystery Square) az elkerített rész közepén, egy könyv látható. Vegyük fel, majd menjünk el Max fogadójaiba, és beszéljünk a fogadóssal. A kocsmá előtt, két gyanús külsejű alak áll, velük is tereferéljünk. Mehetünk északra a nagy vityillóba, ahol Enya-val találkozhatunk. Ballagjunk át a jéghídon, és dumáljunk el a fahídon álldogáló fickóval. Megtudjuk tőle, hogy nem tud már régóta halat fogni, segítségünk már neki. Lesz egy hal a tengerparton tőle kérjünk tanácsot. Tegyük ezt, séta a tengerpartra, és beszéljünk a hallal. Majd irány vissza Dickson-hoz, mondjuk meg neki mit tegyen. Ezután csellengjünk egy kicsit, majd a halász kiabálva hív minket. Kért még egy tippet. A ház mellett, ahol az utolsó kapcsolót leltük, álldogál O' Gert. Beszéljünk vele, majd adjuk oda neki a könyvet. Kiderül, hogy a barátunk fordító, és megígéri nekünk, ha valami fordítani való akad, bízzuk csak rá. Vonuljunk a shop-ba, dumáljunk el Tomkins-szal. Amikor az árus éppen az újságját olvassa, lopakodjunk hátra.



A ház hátuljában fekszik Zeeash az ágyban, de azért szoba áll velünk. A ládában egy levél lapul. Vigyük el Enya-nak, majd visszamegyünk a shop-ba. Rövid eszme csere Tomkins-szal, azután mehetünk megint a nagy házba. Enya már nincs egyedül, vele van Shellas, aki titkot akar rábízni. Mehetünk a sziget elején lévő házba, ami eddig zárva volt, a kék kalapáccsal üssük szét a szoba közepén álló tárolót, és vegyük ki belőle az iránytűt (compas).

Sajnos, itt erre a hónapra be kell fejeznünk, kalandozásainkat Speris birodalmában, mert betelt a rendelkezésünkre álló hely. De ne legyetek elkeseredve a jövő hónapban innen folytatjuk. Addig is mindenkinek aki egyedül vág neki a további útnak, sok szerencsét.

Hasta la vista baby, avagy mit is beszélünk, Speris összes istene legyen veletek.

Rusy & Gigi

Cheat block

Benefactor pályakódok:

1. Undeworld:

- 3MQLMP5PQT - 3MQL4PSNQR - 3LQLD4N31L
- 1NQ2HRPDGQ - 3FQLL3VQQN - 3FQMPJRNQK -
3QQPLHMLHD
- 35QLJHSNLJ

2. Tombs of Egypt:

- 3GQJTNMQK - Q272T3GBQF - QPHDHS323T
- 1NQ2LRTH45 - 3HQPT4NMQL - 6BHLR2GKQD -
2M12BMBFCN
- M5QQH344FG - MGQTPNR5Q4

3. The Tree Top Rescue:

- MMQP4PSRQR - 2HQM3P321H - 2PQLJWL2R -
MBQTP3R5QJ
- 2BQHG2SJQG - MMQ5M5MQ3Q - MQQ5P34SNG -
MGQTTNNQQK
- M1Q5X37NQB - 2XQMMPLHHK

4. Stones'n'Bones:

- MNCN343T45 - 2N12NNDHQQ - 5PHHRSGGQR - 34QKCQ4314
- 3KQJDLRK2M - 3MQJKNWPQT - 3MQJMN5NQR -
QRFCD1BB
- 3JQK2LQK2L - QJNGPP4HQQ

5. Merry Winterland:

- 6HFKMJJ4QN - 1SQBFDSDHF - 1SQC32TFLH - 34Q4S54MQS
- QGFCQ3FCQ3 - 1XQFJM4DHK - HVDJ3G34NL -
1JQCPLRDQM
- 6DFKQFFKQF - MK24CMCM1K

6. The Techno Treat:

- MQQ42CPNDB - 2MQGL4VRQT - MMQSRSPRQR -
MJQNCL4M1J
- MVMSJL34FH - MLMS4R45QT - 2NQJQSQJQS -
MSQNFDSPHF
- M44TNVNSM5 - M1QRSF4PQD

7. To Hell With Minniat:

- MKQNPLR4QM - 2PQJJ5P33T

Clockwiser pályakódok:

1. NO CODE 2. QWERTYVI 3. HOTSSSSS
4. MONINANU 5. KREZUWEE 6. STALIOPA
7. ZWEETSOK 8. LAARSIMO 9. PORFEDIE
10. DERFGENO 11. IELBEDIA 12. BRABEKIL
13. PLUISJES 14. ATSEWENT 15. CHACHOLI
16. PIROWARF 17. JILSAPOI 18. DRILBILL
19. FLOSEPIL 20. BLUBSALF 21. MEGABYTE
22. YABADABA 23. KRAKAMIK 24. KIKASTIK
25. OKIDOKIH 26. HATSEKIE 27. OSSERFROS
28. GRATGOPL 29. HUIPERTU 30. OLKEPOLK

Chaos Engine:

Írjuk be a password táblázatba: GWWH8Q5C87VC

Hatására örök pénzünk lesz. Csak 2 játékos üzemmódban!

Írjunk be csak Y betűket a password táblázatba, és annyi pénzünk lesz, hogy teljesen feltűnningolhatjuk kedvenc karakterünket.

Gabriel

Helló AMIGÁSOK !

Nem húzom az időt, jöjjenek a cheatek!

BODY BLOWS:

Mindkét portra egy-egy joyt, majd lépünk be az OPTIONS menübe. Ezután az egyes joyt balra, a kettőt pedig jobbra. Tartsuk így kb 6 másodpercig. Hoppá, egy CHEAT MENÜ.

LIONHEART:

Ahogy elkezdjük a játékot, húzzuk a joyt balra-le. Így PAUSE-juk a gamet. Elengedjük a joyt, és megnyomjuk a CTRL+HELP-et. Megremeg a képernyő, (de nem GURU-I) és örök életünk van. Ha beszo-
rulunk valahova, a "D" billentyűvel meghalsz. F1-F10 meg allatuk a
számok további csemege.

SHADOW FIGHTER:

A választó képernyőn kell begépelni a kódokat.

Örök credit: PERAPONYIPOPO

Shadow fighter: MBARIVIDISOLCA- AFFARIMBARI

Az ellenfél 0 energiával kezd: EBBRAVOSCECCU

A kis- és nagybetűkre vigyázatok!

SWIV:

Game közben P-vel PAUSE, majd irjátok be hogy: NCC-1701

Jó kis örökéletet a jutalom.

ALIEN BREED 3D Pályakódok:

1 ABIGAEKLFEIJFKIN
2 KOLKFNFNFNFNFNF
3 KOLKFHNFNFNFNFNF
4 KPLKFNFNFNFNFNF
5 PLOPNFNFNFNFNFNF
6 POOPNFNFNFNFNFNF
7 LPLKHPNFNFNFNFNF
8 PPOPNFNFNFNFNFNF
9 LLLKHNFNFNFNFNFNF
10 LOLKHNFNFNFNFNFNF
11 PKLKHNFNFNFNFNFNF
12 KKLKNHNFNFNFNFNFNF
13 OLLKPFFNFNFNFNFNFNF
14 OOLKPFFNFNFNFNFNFNF
15 LKLKPHNFNFNFNFNFNF
16 EFJCPPFFHHPFFNFNF

Ha esetleg tudtok kódokat küldjétek ,vagy ha kell valami gamehoz (és én tudom), küldöm. Addig is jó cheatelést kívánok mindenkinek.

THUNDAR

Lens Editor 2.04

Na csátok!

A LensEd nevű programomról szeretnék most nektek pofázni egy kicsit, ugyanis sokan azt állítják (oktalanul), hogy a guide amit tartalmaz a csomag egy kicsit kevés a program használatához. Most a 2.04 gombjairól essék egy pár szó: Felülről lefelé indulva:

Load (project): Háttértárról a szinpad beállítás betöltése.

Save (project): Beállított szinpad mentése háttértárra.

Iconize: Ikonba való összecsukást engedélyezi.

W (width): Kiszámolt kép(animáció) szélessége

H (Height): Kiszámolt kép(animáció) magassága

Glows: Kamera csillanás bekapcsolása.

Frames: Animáció képkockáinak száma.

Frame: Aktuális (szerkeszthető) kép.

Keys: Kulcs lehelyezése ("X" - van / üres - nincs)

Rad: flar elfordításának szöge (512=360°)

Step: Animáció kiszámításának lépésköze.

Save: Kép mentés (világít -> ment).

Render: Kép(Animáció) kiszámítása.

Range: Intervallum kiszámolása. S - start (kezdet) E - end (vég)

Max Flar: Fényforrások száma.

Anamorf: Kék képcsillanás intenzitása.

Flar: Aktuális (szerkeszthető) fény.

Ambient: Közeg intenzitása és színösszetevője
Red (vörös) Green (zöld) Blue (kék)

Streak: Sugarak intenzitása és színösszetevője

Red (vörös)

Green (zöld) Blue (kék)

View: kiszámolt kép megtekintése a beállított megjelenítővel

XY: képkoordináta beállítása.

Z: fény távolságának beállítása.

Soft(Ambient): Közeg szét-szórtságának beállítása.

Na amiről nem szóltam az nem működik (csak kívülről) (Viewer/Opts.).

Most az jön, hogy hogyan kell elkészíteni egy egyszerű animációt:

Töltjük be a prg-t.

Állítsuk be a képméretet, mondjuk W:320 H:256. Állítsuk be a színeket:

Streak: R 100% G 100% B 0% (Sárga)

Ambient: R 0% G 0% B 100% (Kék)



Állítsunk be 50 képkockás animackót.

Frames:50

Tegyük be az XY koordináta rendszerben levő potit a bal felső sarokba.

Frame-t (poti) állítsuk be 50-re. Keys-et kapcsoljuk be (X).

Tegyük be az XY koordináta rendszerben levő potit a jobb

alsó sarokba. Glows-ot kapcsoljuk be (X). Ha ez kész akkor RENDER, és már láthatjuk is az animációkat. (A renderelés bármikor megszakítható ESC-el vagy a <Process Indikátor> kikapcsolásával (ez lehet, hogy későbbi verziókban meg fog változni). Ha tetszik, akkor kapcsoljuk be a SAVE-t, és rendereljük le újra az animációkat. Most akkor hozzuk előrébb(lefelé) az utolsó kocka Z koordinátáját. Írjuk át az utolsó kocka RAD szögét mondjuk 100-ra.

Rendereljük le újra.

Na a többi már mindenkinek saját kreativitására van bízva.

Ja!

Ezt a stuffot a szerzőtől tudjátok megrendelni, úgy, hogy küldtök egy üres lemezt válaszborítékkal és ha az

1.03 verzió kell, akkor 300 Ft-ot, ha a 2.04-es kell, akkor 400-at érdemes ajánlva feladni (Ha megvan a régebbi és regisztrálva vagy, akkor pénzben csak a különbözet kell) A 3.0-ás verziótól a program teljesen át fog alakulni, stb. de ez még a jövő ...

Klingl János

Cím: 6521. Vaskút, Petőfi S. u. 62.

Sok kellemes órát kíván a szerző:

Zak / The Forcers Team.



BREED 96

Végre megérkezett a BREED 96, mely egy fasza kis stratégiai stuff. Igaz, grafikailag nem egy Settlers, de úgy érzem, ehhez a progihoz bőven elég ez a design. A gamét valami Damian Tarnavsky egyén hozta össze, enyhén Supremacys beütéssel. Az intróból annyi derül ki, hogy:

2032: Az emberiség megpróbálja az "enyhén" megtépzott Föld nevezetű bolygót helyreállítani, de a csúnya rossz bácsinak ez nem tetszett, ezért belekontárkodtak a projectbe, ezzel 28 billió!!! ember, és a Föld teljes megsemmisülését okozva. (Húha! Ha 2032-ben ilyen sokan teszünk a Földön, én már itt sem vagyok!!!) Az utolsó pillanatban indul útjára egy kis hajó, melynek célja érintetlen bolygók felfedezése és kolonizálása. Útközben idegenekbe akadnak, akik nem nézik jó szemmel az emberiség "maradékának" utolsó próbálkozásait, és megtámadják az űrhajót. A harc eredménye az, hogy az űrhajó a legközelebbi bolygóra zuhan, és ennek következtében a kolonizálás akaratlanul is "aktuálissá válik". Akkor talán vágjunk bele.

A kezdőképernyőn 5 dolog közül választhatunk:

1. Load Game Mentett állás betöltése
2. Quit To Dos Kilépés
3. Play Scenario Adott missziókat kel végrehajtani
4. Game Setup A játék nehézségét és gyorsaságát állíthatjuk be
5. Play Game Korlátlan játék adott feladatok nélkül

Ha nekivágunk a gaménak, a következő kép tárul retinánk elé. A képernyő legnagyobb részét maga a játéktér (a bolygó felszíne) foglalja el. A játéktér tetején olvasható le pénzünk (creditünk) összege, alatta pedig a jelenlegi dátum. A jobb alsó sarokban a kicsi kis villám mellett láthatjuk a termelt energia, alatta pedig a termel kaja mennyiségét. Itt alul (jobb alsó sarok) láthatunk még egy kicsi kék kapcsolót is, mely az üzenetek elolvasására szolgál. Most térjünk át a fő kezelősorhoz, a játéktér alatt középen. (ikonok egymás mellett)

1. Production: Itt tudjuk legyártani az épületeket, űrhajókat, stb...

(Már amelyiket kifejlesztettük) Most felsorolom az összes létező épületet meg ami még van a játékban:

1. Residential Unit: 50 ember befogadására képes lakóegység
2. Food Generator: Itt termelik a kaját
3. Power Station: Áramfejlesztő erőmű
4. Road: Út
5. Disruptor: Őrtorony (ha leraktuk, kattintsunk rá, majd az activate-ra)
6. Food Silo: Kajakartár
7. Commerce Centre: Kereskedelmi központ
8. Law Centre: "Szolgálunk és Védünk!" központ (közbiztonság)
9. Observatory: Csillagászati központ (Mindig kiírja, ha talál valamit)

10. Minic Station: Bánya
11. Ore Silo: Itt raktározhatjuk a kibányászott nyersanyagot
12. Docking Port: 5 űrhajó befogadására képes "légikikötő"
13. Probe: Műhold (kémkedésre, csaták előtt érdemes használni)
13. Space Station: Új bolygó kolonizálásához szükséges Szállítóhajó
14. Cargo Shuttle: Csatahajó
15. Battle Cruiser: Szintén csatahajó, csak valamivel erősebb (gyk: szinte semmivel)
16. Lazer Drone: Bolygóinkon cirkálhatunk velük (kurzorbillentyűk + space)
17. Droid: Ezzel próbálhatunk szövetséget kötni, vagy hadat üzenni, csak küldjük a célbolygóhoz, majd válasszunk:
18. Diplomat Vessel:

1. Peace: Béke (Ne is reménykedjünk benne)
2. Alliance: Szövetség
3. Trading Alliance: Kereskedelmi Szövetség
4. Declare War: Hadüzenet

2. Research: Itt végezhetjük el a kutatásokat, amik nélkül a fent említett cuccok nagy részét elő sem lehet állítani, úgyhogy nem árt folyamatosan használni.

Ha már építettünk Docking Portot és űrhajót, megjelenik 4 új project is:

1. Investigate Weapon Update: A csatahajók tűzerejének tunnín-golására
2. Investigate Shielding Update: A csatahajók pajzsának erősítése
3. Investigate Cargo Hold Increase: A szállítóhajók rakterének növelése
4. Investigate Ship Speed Increase: Minden hajónak növeli a gyorsaságát. Ezeket kikutatásuk után többször is legyárthatjuk, így fokozva a teljesítményt.

3. Advisor: Itt kaphatunk tanácsokat a játék kimen-telére vonatkozóan.
4. Information: Ugye nehéz kitalálni. Csak a legalapve-többeket írom le:

1. Rating: A lakosság növekedése (minél kisebb az adó annál több polgárunk lesz, viszont a credit is ennek arányában csökken).
2. Ore: Nyersanyagkészlet mennyisége.
3. Energy: A termelt energia mennyisége.

4. Food: A termelt kaja mennyisége.
 5. Traffic: Közlekedés (BKV Suxx!)
 6. Crime: Bűnözés mértéke.
 7. Planets Owned: Melyik fajnak hány bolygó van a birtokában.

A \$ jelre klikkelve beállíthatjuk az adó mértékét

5. Options: Állás mentés (5 helyre lehet összesen), kilépés a főmenübe.

Ha már építettünk dokkot és űrhajót, újabb 4 ikon jelenik meg:

6. Relations: Itt nézhetjük meg, kivel milyen viszonyban vagyunk. (Nem konkrétan a barátnőkre és barátokra gondolnak !)

1. Trade: Kereskedelem
 2. Peace: Béke
 3. Alliances: Szövetségesek
 4. War: Háború

7. Galactic Map: Itt nézhetjük meg a környező bolygókat, és rájuk klikkelve megtudhatjuk, hogy van-e ott éppen valamilyen repülő alkalmatosságunk.

8. Ship List: Itt nézhetjük meg űrhajóink listáját, két oszlopban csoportosítva:

Ship: Hajó típusa
 Location : Tartózkodási helye

Ezek után, ha kiválasztunk egy hajót, újabb dolgok jelennek meg, és hajótól függően utasításokat is itt adhatunk ki.

Ship Type: Hajó típusa
 Location: Tartózkodás
 Status: Állapota (pl. waiting: várakozik)
 Destination: Célja (Ha éppen két bolygó között van.)
 Eta: A jelenlegi időpont
 Cargo: Rakomány (Értelemszerűen csak szállítóhajónál érvényes)

Ikonok:

Send To: Valahova elküldhetjük az űrhajót (Vagy inkább a Horn Gyuszit????)

Load Cargo: Rakomány betöltése (ki kell választanunk, hogy mit, mert egyszerre csak egyfélét lehet betölteni)

Unload Cargo: Az előző ellentettje.

Scrap This Ship: A hajó megsemmisítése. (Csak ha áll valahol.)

Scan: A bolygó vizsgálata (csak a műholdaknál)

Program Automatic Trade Route: Automatikus kereskedés egy másik bolygóval az alábbi beállítások szerint:

1. Válasszuk ki, hogy mit akarunk küldeni az aktuális bolygóról
 2. Melyik bolygóval akarunk kereskedni
 3. Mit hozzon a célbolygóról cserébe érte
 4. A szállítmány mennyisége (a raktér méretétől függően)

Load Resources For Colony:

Új bolygó colonizálása, (csak a Space Stationnál) kell hozzá kb.:

- 600 kaja
- 150 nyersanyag
- 500 polgár
- 5000 energy

9. Wace War: Háború indítása. A célbolygóra kell küldeni a csatahajókat, és csak utána használhatjuk ezt a menüpontot. Ki kell jelölni a megtámadandó bolygót, ezután a gép lejátssza a "meccset". Általában mindig veszünk, ha nem vagyunk legalább háromszor annyian, mint a gép, ezért tunningoljuk csatahajóinkat, amennyire csak lehet, és akkor van " némi " esélyünk.

Ajánlott az ötszörösen tunningolt tűzerő és a négyeszeres védőpajzs.

10. Send Credits Home: Az elfoglalt bolygókról küldhetjük haza a krediteket, nehogy más döntsön úgy, hogy elmegy a Duna Plazába vásárolni.

11. Planet Ownership Map: Itt látható, hogy ki melyik bolygót birtokolja, színekkel jelölve:

Zöld: Federation
 Kék: Tsepan
 Szürke: Seurande
 Piros: Mutants

Hát azt hiszem, ennyi elég is lesz a gaméről. Ahhoz képest, hogy AMOS-ban írták, klassz lett a grafikája. Ez is bizonyítja, hogy nem is olyan rossz dolog az AMOS.

Aki ezek után kedvet kapott, nyugodtan üljön le a gép elé, és próbáljon meg hasonlót írni. (Tudom. Tudom. Könnyű mondani.) Biztos sikere lesz.

Gubryol

UI: Aki a szerzővel akar connectelni, vagy a progit akarja regisztráltatni, annak itt egy postacím:

Damian Tarnovsky
 4/5 King Street
 Raymond Terrace
 N.S.W Australia
 2324

AMIGA OS - Haladóknak

Igazándiból nem is jó cím ez, mivel ez a cikk inkább azokhoz szól, akik már nem kezdők, de még nem is profik, tehát inkább így kellene nevezni: "AMIGA OS Már Nem Kezdőknek", vagy "AMIGA OS Azoknak, Akik Láttak Már Számítógépet", de mindkettő olyan idióta cím lenne, hogy úgy gondoltam, legjobb lesz, ha maradok az eredeti koncepciónál, azaz "AMIGA OS Haladóknak"! (még mindig jobb ez, mint az "AMIGA OS Hálaadóknak")

No, akkor most arról is fogok itt elmélni, hogy mi is kell ahhoz, hogy az embernek valami kultúraltan működő WB legyen a winchester-én. Már most előrevetitem, hogy kizárólag az OS 3.x rendszerről olvashattok majd ezekben a sorokban (sorok közt!), mert ezt bárkinek(!) lehet a gépében akár beégetve, vagy netalántán software-esen.

1. A COMMODITY-k

Mint tudjuk, az OS 3.x a LEGJOBB operációs rendszer. Ez mondjuk a többi rendszert is minősíti. Azonban! Az OS jobba is tehető, ugyanis kisebb hibái (hiányosságai) kiküszöbölésére szorgalmas coder-ek kis segédprogramok egész hadát alkották meg (tele vannak velük az AmiNET CD-k!). Ezeket nevezzük az egyszerűség kedvéért commodity-knek.

- Először is az EXCHANGE, amely a rendszer commodity-kat tudja állítgatni. Épeszü ember nem használja túl sokat. (minek?) Az egyetlen remek tulajdonsága az, hogy nagyszerűen lehet vele commodity-kat

"kilövellőzni" a memóriából. (nem fagy!!!)

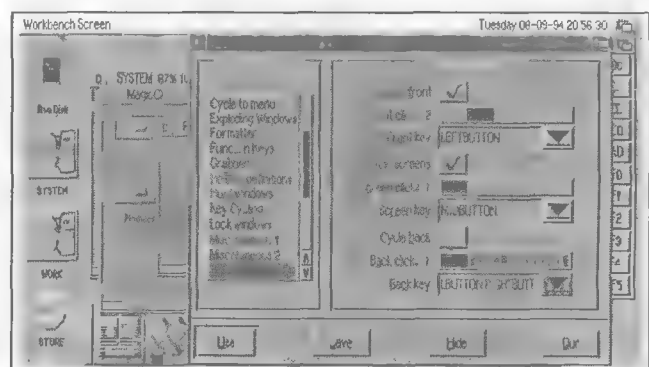
- Ugyebár, ha az ember az egyik task-ban másolgat, illetve valamilyen file-mozgatást végez, akkor a WB-screen-en ez nem okoz változást. Vagyis az OS nem "frissíti" az ikonokat. Ez valami iszonyú hiányosság, ha belegondolunk, de néha határozottan idegesítő, ha állandóan be kell zárni, ki kell nyitni az aktuális ablakot, ha látni akarjuk a változást benne. Ennek a kiküszöbölésére szolgál az ICONAPPEARER nevű kis commodity. Használata roppant egyszerű: be kell másolni a SYS:WBSTARTUP nevű könyvtárba.

- Sok emberkét láttam már megkattanni attól, hogy az OS egyfolytában kattingatja a drive-okat. Hogy ne tegye ezt, arra több megoldás is van, de a legelegánsabb talán egy KILLCLICK nevű kis proggy-t beszerezni, bemásolni mondjuk a C:-be, és a STARTUP-SEQUENCE-be beírni azt a sort, hogy KILLCLICK DF0:, és voila! megszűnik a kattogás. Ez ugyan nem egy commodity volt, de ami most jön az bezzeg!

- MULTICX OS3. Egy szimpatikus commodity. Kb. havonta jön belőle valami új verzió, úgyhogy most nem írom, hogy hány.hány-nál tart éppen. (fogalmam sincs róla) Van hozzá ugyan egy halom preferences editor, de legegyszerűbb az icon information-ben beállítani a beállításait. Ha azonban mégis van hozzá egy frankó prefs szerkesztőnk, akkor azt az icon tooltypes mondjuk utolsó sorába az EXTPREFS = RUN útvonál + filenév mondattal lehet megértetni vele.

- Ha nem MULTICX, akkor MCP (Master Control Program). Az emberek másik fele ugyanis erre esküszik. Jóval nagyobb darab, mint az MCX, azonban van egy két igen szép/jó kis

funkciója. Ehhez külön prefs editor van, az install pack-ban, ami viszont MUI-s tehát mindenki jól gondolja meg (!), és ilyen. (az meglátszik) Segítségével el lehet tüntetni az icon-border-eket (Like 1.3!), a gadget-eket teljesen MUI like-ra lehet állítani. Meg lehet vele patch-elni az ASL.library-n keresztül az ALERT-eken át bármit, azonkívül van benne NOTOPAZ (RuleZ!) is. (az AMIGA OS készítőinek valószínűleg topaz.font mániájuk volt, szerencsére ezt a 3.1-re már levették, de a 3.0-t szét kell patch-elni ahhoz, hogy az ember egy topaz típusú betűt sem lásson többé!) Egyetlen hátránya van a ~80K-n kívül, mégpedig hogy néha fagyogat, főleg a SYSIHACK-nál. Szerintem inkább MCX, ámbár ott nincsenek szép buttonok!



- NOFILL, NODRAW két egytestvér... azaz két olyan kis commodity, amely az ikonokkal "foglalkozik". A NODRAW egy MCP-nél már megemlített funkció, mikor is az ikonoknak nem lesz (randa) keretük, a NOFILL pedig (elville) azt csinálja, hogy az ikon hátterét - ahol az alapszín, pl. a szürke van - leveszi, tehát az ikonjaink ott "átlátszóak" lesznek. Azért mondtam elville-et, mert ez igazán jól csak valami nyerő kis pattern-nél mutatna, azonban ha a WB-n pattern is van, akkor elkúrja a színeket. (na bumm!)

- Akinek lassú a cool OPAQUESIZE, OPAQUEMOVE az MCX-ben (azaz kisebb proci van a gépükben, mint egy 030/50 MHz), annak ajánlhatom a MAGIC LAYERS nevű kis programot. Ez még 14 MHz-n is úgy fut, ahogy kell, sőt 7.14-en sem nagyon súlyos... hát azért ott még sem kellene, hacsak nem 4 színnel. Kicsit faraghatunk még a beállításoknál (ToolTypes) ilyeneket, hogy MaxWinWidht és -Height, meg stb.

- Ha az ember MagicWB ikonokat használ (ha Magic-nak hívják, akkor valamilyen szinten illik is!), sokszor megeshet, hogy az ikonok valami iszonyú színekben pompáznak a képernyőn. (16, vagy annál több színnel szokott ez előfordulni) Ekkor két megoldás kínálkozik:

1.: vissza kell váltani 8 színűre a WB-t, amivel ChipRAM-ot is spórolhatunk, vagy

2.: Használni kell a MAGIC COLORS nevű kis programot.

Ha nem akarja, akkor meg kell toldani egy FORCE ToolType-val.

A helye - szintén - a WBStartup könyvtárban van.

- Az újabb MCX-eknek van egy jó kis funkciója amely, ha olyan device-ra hivatkozik egy program (OS alatt!), ami nincsen, akkor felkínálja, hogy Assign..., vagy Mount vagy cancel (!!!) vagy stb. Ezt azonban "kicsit jobban tudja" az ASSIGNZ nevű commodity. A cél itt az hogy bármilyen "hibás" hivatkozásra előjön egy ablak, ahol le-assignolhatjuk, vagy fel-mount-olhatjuk a dolgokat, és akár el is menthetjük ezeket a beállításokat, hogy ne kelljen újra megkérdeznie. (reg. verzió kell hozzá!) Amennyiben a WBSTARTUP-ba másoljuk vigyázzunk, hogy másoljuk vele az ASSIGNZ.CONFIG nevű file-t is mert ellenkező esetben balhézni fog indításkor.

- Van még egy nagyon randa dolog a WB-ben, ez pedig az a szerencsétlen pull-down menürendszer. Egyrészt nem is konfigurálható, csak pl. egy TOOLMANAGER, vagy TOOLSDEAMON segítségével, másrészt olyan csúnya, hogy néha (mindig) rossz ránézni. Ezért van a MAGICMENU. Az elvet gondolom mindenki ismeri; egy átrajzolt pull-down/pop-up menü állítható kerettel, billentyűzettel is vezérelhetően, árnyéka is van (!) sőt ha kell "ragad" is, azaz nem kell nyomva tartani az RMB-t. Valamint az RMB-t nyomva tartva is MULTITASK.

Cooooool!

- Ha nem MAGICMENU, akkor SILICONMENU. CLI-ből indítható, sokkal rendszerbarátibb, mint társai. Igaz nem is olyan szép.

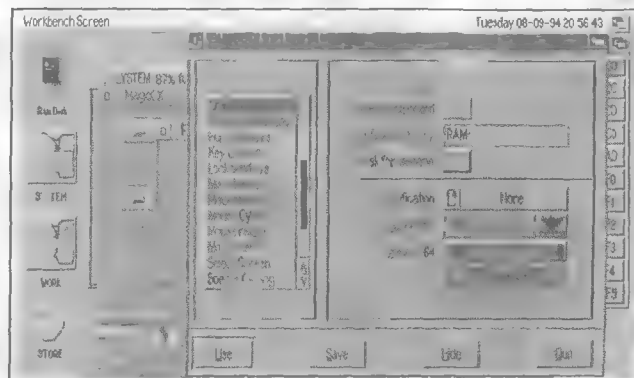
Nohát, ennyit mára a commodity témából, akit érdekel a dolog az még bekukkanthat a Tools/Commodities könyvtárjába (ha van), ott még találhat ilyen-olyan kis util-okat, de azokat általában vagy az MCX vagy az MCP, de az is lehet, hogy mindkettő tudja. Az EXCHANGE is ott szerepel például. Azt javaslom mindenkinek, hogy ne legyen smucig a memóriáját illetően, mert egy MULTICX + egy NODRAW + egy MAGICMENU bárkinek a memóriájában elfér... nem?



2. TASK MANAGER-ek

Már biztosan sokszor előfordult mindenkinek, hogy valami remek kis proggy megadta magát, és csak állt, állt... Vehemensebb user-ek ilyenkor szoktak a reset után nyúlni, DE! Például egy 3 órája számolt kép vége felé az ember nem igen szokott a reset felé nyúlni, sőt ilyenkor még a mókuskok is extra adagot kapnak mindenből, hogy jól szaladjanak, ezért hát egy valami TASK MANAGER nem ártana, ha másért nem, azért hogy azt a böhöm nagy ablakot - ami a screen

közepén terpeszkedik, és egy szál gadget sincsen rajta - bezárjuk. (Mondjuk én ilyenkor nem tenném, vagy max. egy break signal-t nyomtatnék neki, mert ha nagyon fagy, akkor gurulhat is, ami megint nem jó...)



RSys 1.4 (PD!!!)

meglepődtem, mikor kijött az 1.4 az RSys-ből, ami szinte semmiben sem különbözött a 93-as 1.3-tól, ami - elvileg - az utolsó verziónak lett hirdetve. Ez az egyik kedvenc util-om, ugyanis meg lehet vele csinálni, hogy kilősz vele minden task-ot, csak saját magát, az input.device-ot és a console-t hagyod bent. Ez ugyan semmire sem jó, de poénnak sem utolsó.

Főbb listái (gadget-ek):

- TASK (Kill, Break signal, Held, Priority)
- LIBRARY (flush)
- MEMORY (monitor)
- PORT (Remove)
- VOLUMES (Tree)
- ASSIGNS (Tree)
- FONTS (Show, Remove)
- RESOURCES (Show)
- INTERRUPTS (Monitor)
- WINDOWS (Close)
- SCREENS (Close)

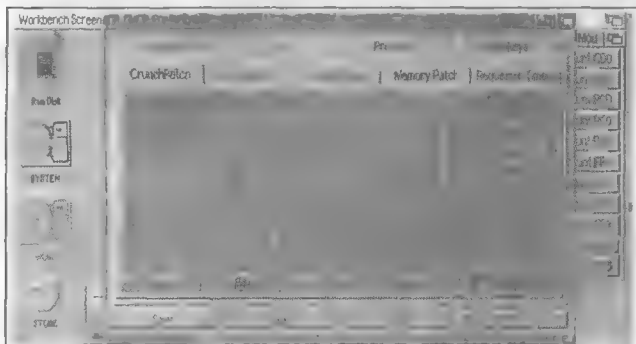
- HANDLERINP (Monitor)
- SYSTEM (Show info)
- HARDWARE (Show info)

Vigyázzunk, mert ha olyan ablakot/screen-t akarunk becsukni, amelyre még "élő" task hivatkozik, abból csúnya dolgok sühetnek ki. általában egy KillTask-nál a hozzátartozó ablakot/screen-t is bezárja. (ha nem, az pech) A FLUSH Lib-t ne használjuk, hanem van egy menüpont a pull-down menüben; a FLUSHING/FLUSH ALL LIBRARIES AND FONTS, amely az összes nem használt lib-et és font-ot számúzi a memóriából.

Egyéb listái (csak menüből):

- SOFTWARE DEVICES (Show info)
- VECTORS (List)
- CLI PROCESSES (Monitor)
- SEMAPHORES (Monitor)
- MEMORY AREAS (Monitor)
- VOLUME LOCKS (Nálam kifagy)
- RESIDENT PROGRAMS (Monitor)
- PSYCHICAL DEVICES (Monitor)

- FAULT MESSAGES (Fault codes List)
- DISPLAY MODES (Show info)
- BLITTER WAIT QUEUE
- TOF WAIT QUEUE
- FONTS IN FONTS: (Show font)
- PUBLIC SCREENS (Monitor)
- GADGETS (Monitor)
- PREFERENCES DATA (List)
- PRINTER DATA (List)
- ENV VARIABLES (Environment list)
- COMMODITIES (Monitor)
- AMIGAGUIDE XREF



Listákat frissíteni a NEW gadget-tel tudunk. A monitor aktuális tartalmát - sajna - nem tudjuk binárian elmenteni, tehát aki rippelni akarna az RSys-el, az felejtse el.

Az ACTIONS menüt érdemes még böngészni, ilyenek vannak benne, mint:

- CRC CHECK (tömörített file-nak számolja ki a CRC-jét) .
Töltsünk be vele pl. egy x.lha-t (CRC-32), és nyomjuk meg a COMPUTE-t.
- CRYPT FILE (adott jelszóra titkosít file-okat)
Sajnos roppant lassú művelet és csak data-file-okat tud titkosítani, azonkívül pont annyival lesz hosszabb, amekkora a jelszó. (Shit!)
- LIST HUNKS (Pl. a VirusWorkshop Hunk-jait lehet nézegetni...)
- etc.

További menükről:

A FLUSH menüről már beszéltem, van egy halom egyéb beállítása (TOPAZ Font!!!), tud beszélni a TRANSLATOR-on keresztül (like SAY), meg egyéb ilyen nyálánkságok. Ja a prefs-jei a FLAGS menüben vannak.

Arra gondoljon mindenki, hogy max. egy ilyen típusú program mindenképpen kell egy jól funkcionáló rendszerhez. (XOper, Scheduler stb.) Az RSys szerintem a legjobb. (nékém teccik...) A macskák is RSys-t használnának.

Magic

Computer Karácsony 96

Előrebocsátom, hogy nem akarunk teret engedni az ún. AMIGA-PC háboúnak, ez messze enősen ávol áll az AMIGA-fan szemléletétől, de amikor ellátogattunk a Computer Karácsonynak nevezett Számítástechnikai kiállításra, akkor egy kicsit felmászott az agyamban a vezérhangja (magyarul, marha pipa lettem!). Ugyanis az a helyzet, hogy szerintem nem csak az IBM-PC a számítógép, hanem ezenkívül van még ezeregy fajta. Nos mindenhol, csak PC-t lehetett látni, más számítógépet nem. Hoppá, azért volt olyan is aki kiállított, két ősi gépes dát, ugyanis a GURU standján látható volt, egy Commodore +4 és egy ZX Spectrum. Mi több, ezeket működés közben is lehetett próbálni. Köszönet nekik érte. Azért egy darab AMIGA is képviseltette magát a Comp. Karácsonyon, csak sajnos nem kiállítók között, hanem középben egy asztalon. Azért a javunkra legyen írva, e masina körül álltak a legjobban, ugyanis ezen a gépen nem a DOOM vagy valamelyik klónja futott. Azt hiszem, Frank-nek igaza lehetett, nem azt írta, hogy ilyen típusú játékok nélkül már fel sem bootol a PC. (Azért a szerkesztőségben levő PC felboot-ol DOOM nélkül is, ugyanis azt a játékot ebből nem tesszük fel rá! a Tördelő) A mi kis Amigánkon viszont a CD32 demók futtak ezek szerint sokkal látványosabbak, holmi texturemap-ped 3D-s gameknál.

Na azért, mi Amigások is megtaláltuk egymást, persze nem volt túlzottan nagy a helyiség, el se téveszthettük egymást. Az Amigás tábor egy-két nagy alakja is felbukkant, például Lay Andris akinek természetesen most sem hiányzott a sörös üveg a kezéből. Marha gyorsan megtaláltuk magunkat, ugyanis sokkal jobb egy jót beszélgettünk, míg a PC-s tábor hálózathoz kötve Duke Nukem 3D-t játszott.

Szóval, nagyon jó lenne, ha megmozdulna egy kicsit ez az Amigás felhőzárkó kör, há ha 1997-ben, esetleg az AMIGAOnly-val karöltve, mi is képviselhetnénk magunkat a COMPUTER KARÁCSONY-on.
És akkor talán nem lenne az az érzésem, hogy a COMPUTER KARÁCSONY=PC KARÁCSONY.

RUSY

~THE ENEMY UNKNOWN~

2. rész

Látunk még sok érdekes színes csikot is. Most ezekről ejtünk pár sort.

TU: Time Units. Nagyon fontos és nagy szerepe van. Az egy kör alatti mozgás meny-nyiségét befolyásolja (tehát a csaták körökre vannak bontva). Minél magasabb a mellette lévő szám, annál jobb a figura és annál többet is mozoghat. Ez akkor növekszik, ha a katona jól szerepelt a csata közben és lelőtt pár ufonautát, így rutinosabb lett és többet tud majd mozogni az elkövetkezendőbb csatákban. A fegyverek használatához és pontosságához annyi köze van, hogy a jobb emberek jobban céloznak és nekik több TU-ba kerülnek az egyes lövések, de a jobb embereknek több TU-juk van, mint a kevésbé ügyeseknek, ezért az a pár TU nem számít. Ez csak a pszionikus támadások esetén fontos (erről később), mert ez mindenkinél - ha ügyes a katona, ha nem - 25 TU-ba kerül. A TU körönként újratöltődik.

Nézzük pár mozgás TU szükségletét.

Fordulás 45 fokot: 1 TU; lépés tiszta terepen vagy úton: 4 TU; lépés alacsony fűben: 5 TU; lépés nagy növényen át: 6 TU; lépés a lép-csón: 12; ajtónyitás lépéssel: 12; zsilip-nyitás lépéssel: 8; fel-le repülés antigravitációs mezőn vagy Flying Suit-ban: 8.

Azután még pakolászhatunk az emberke zsebeiben is. A következő adatok minden tárgyra egyaránt vonatkoznak (ha az adott helyre odafér, mert például a puskát nem tudjuk a katona lábára tenni).

Kézből kézbe: 4 TU; kézből lábra: 8 TU; lábról kézbe: 4 TU; kézből a táskába: 14 TU; a táskából a kézbe: 8 TU; kézből földre: 2 TU; földről kézbe: 8 TU; kézből övbe: 8 TU; övről kézbe: 4 TU; kézből vállra: 10 TU; vállról kézbe: 3 TU; övről a táskába: 16 TU; a táskából az övre: 12 TU; övről vállra: 12 TU; övről lábra: 10 TU; lábról övre: 10 TU; övről a földre: 6 TU; földről az övre: 12 TU; lábról vállra: 10 TU; vállról lábra: 12 TU; ábról a táskába: 18 TU; táskából a lábra: 16 TU; lábról a földre: 6 TU; földről a lábra: 10 TU; vállról a táskába: 16 TU; táskából a vállra: 14 TU; vállról a földre: 4 TU; földről a vállra: 12 TU; táskából a földre: 10 TU; földről a táskába: 20 TU. A fegyver újratöltése: 15 TU.

Stamina: a küldetésekben Energy a neve. Ez hasonlít a TU-hoz annyiban, hogy mozgás közben fogy, de lövés, forgás esetén nem. Ez nem fogy annyira gyorsan mint a TU, de ez körök között nem töltődik vissza teljesen, csak 15-20 egységet. Ha ez a csatában elfogy, akkor a katona nem tud többet lépni a körben, hiába van még sok TU-ja. Ezen a Medi-Kit-nek a Stimulant féle funkciója segít, mert ez felviszi az energiát maximumra (a Medi-Kit-ről később). Egy lépés 2 energiaegység.

- **Health:** a katona életeréje. Végzetes seb esetén (Fatal Wounds) körönként fogy. Ha 0, akkor meghal az illető. Fogyni akkor is, ha úgy fejezzük be a kört, hogy egyik emberünkkel a tűzben állunk, de ez nem mindig végzetes seb.

- **Fatal Wounds:** a végzetes sérülés. Csak a küldetésekben nézhetjük meg, a Soldier menüben nincs benne. Az értéke 1-től terjed, ami annyit jelent, hogy amennyi az értéke, annyi fog körönként a Health-e a katonának. A Medi-Kit Healing funkciójával lehet stabilizálni a muki egészségi állapotát (még hagyjuk a

Medi-Kit-et későbbre, jó?).

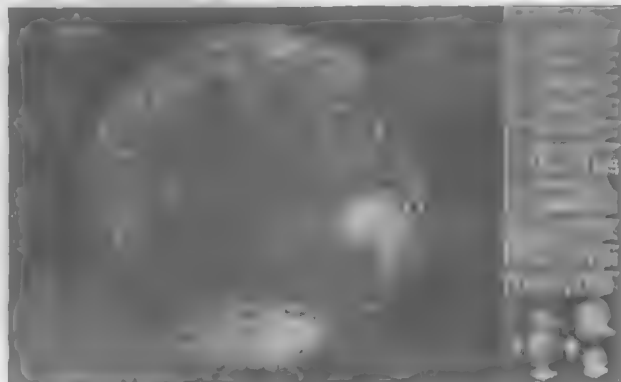
- **Braevry:** ez a katona bátorsága. Ettől függ, hogy milyen könnyen esik befolyásolható állapotba és mennyire fog fogyni a morálja. Ennek van szerepe a pszionikus támadások legyőzésében.

- **Morale:** alaphoz minden embernek és ufonautának 100. Fogyni, ha sebződik a katona, ha meghal valaki a mieink közül. Ha valakinek 0 a morálja, pánikba esik, ekkor nem mozoghatunk vele (ha már sok ufo-nautát lelővünk és a katonáink jól vannak, akkor a még meglévő ufonauták közül is eshetnek pánikba). Ezt a csikocskát is csak a küldetésekben nézhetjük meg.

- **Reactions:** reakció. Ettől függ milyen gyorsan tud löni körök között az emberünk.

- **Firing Accuracy:** lövési pontosság. Ennek százalékát kell venni a fegyverek használata esetén (erről majd később). Minél több, annál jobb. Ezt módosíthatja még a célpont távolsága és láthatósága (az utóbbit este lehet tapasztalni).

- **Throwing Accuracy:** dobás pontossága. Hasonlít a Firing Acc.-ra csak ez a gránátok eldobásának és leesési helyének pontosságára vonatkozik.



- **Strength:** a katonánk ereje, állóképessége. Szinte sehol sincs szerepe, csak a kábító rúdnál (Stun Rod).

- **Psonic Strength:** a játékban kikutatható a pszionika harcban való használata. Ha pár katonát kiképzünk, ez és a

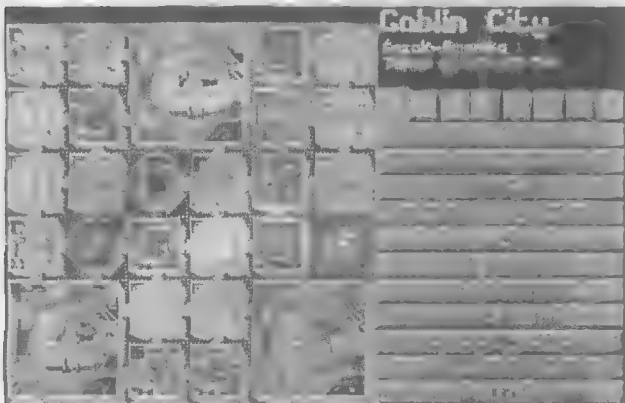
Psionic Skill fel-íratú csík jelenik meg. A Skill és a Strength közti különbség nem szembetűnő, mert együtt használja a katona. Ennek használatához a Psi-Amp nevű fegyver kell. A földi csata közben még pár csikocska megtekinthető Ezek a csíkok a páncélzatunkat mutatják elől, baloldalon, jobboldalon, hátul, alul.

- Equip Craft: itt a repülőinket, űrhajóinkat szerelhetjük fel. Az itt megjelenő kép hasonlít az Interception menünél megjelenő képre. A tartalma ugyanaz. Ha itt rákliccelünk egyik gépünkre, akkor egy másik kép ugrik elő. A vadászgépeknél és a csapat-szállítóknál is más kép van.

A vadászok felszerelése: fölül a gép neve, baloldalon fönt a sérülése százalékban (ha 0%, akkor jó a gépünk), jobboldalon fönt az üzemanyag mennyisége százalékban (ha 100%, akkor van tele a tank). A kép közepén a gép képe látható, két oldalt a fegyvereket jelző négyzet, a négyzet felett az éppen a gépen lévő fegyver neve. A négyzet mellett a fegyverben lévő töltény mennyisége és a fegyverbe férő maximális töltényszám (a lézer esetében n.a.-t fog kiírni, mert ebbe nem kell töltény). Fegyvereket úgy adhatunk a gépekre, hogy rákliccelünk a négyzetekre, ekkor megjelennek a rendelkezésünkre álló fegyverek és kiválasztjuk a kívánt fegyvert. Ekkor a gépek Rearming státusszal fognak a hangárban állni. A játék elején (amíg nincs Plasma Beam) érdemes Avalanche rakétát a gépekre tenni, mert hosszú a hatótávolsága és jól is sebez.

A csapatszállító gépek felszerelése: itt ugyanúgy megtalálható a gép neve, sérülésének mértéke, az üzemanyag mennyisége és ott virít a gép képe is. De három új funkció van:

- Crew: besorozás. Itt katonáink nevére klikkelve besorozhatjuk az éppen kiválasztott gépbe. Ha a neve fehér színű, akkor ezen a gépen szolgál, ha lila, akkor másik csapatszállítóra van besorozva, ha pedig kék, akkor szabad az illető, mert sehova sincs besorozva. A nevük mellett egyébként ott van, hogy melyik gépre van bérletük. Azonkívül tudatják velünk, hogy mennyi szabad hely van a gépen és mennyit foglaltak már el a katonák. Egy katona egy helyet foglal, a HWP (Heavy Weapon Platform-tank, lebegőtank) pedig négyet.



- Equipment: a fegyverek listája (és nem az Adidas egyik cipője). Itt pakolhatjuk be a gépbe a fegyvereket, amiket a csaták során használunk. Bal oldalon a raktárban lévő fegyverek vannak, jobb oldalon pedig a gépbe bepakolt cuccokat látjuk. Az ezek között lévő ikonokkal pakolászhatunk. Csak a legszükségesebbet rakjuk a gépbe (minden embernek egy puskát és minden fegyverhez három töltényt, a pisztolyokat és gránátokat otthon lehet hagyni, mert nem jók semmire). Fel-tűnhet, hogy a Heavy és az Auto Cannon-ba több töltény való.

Van az AP nevű lőszer (Armour Piercing) ez páncéltörő lövedék, aztán van a HE (Highly Explosive) ez robbanótöltet, ami becsapódáskor robban egy szépet, végül az I (Incendiary), ami robbanás után tüzet hoz létre, és ha a lövéstől nem hal meg az ufonauta, akkor majd szépen megég. Ilyen töltet van a rakétavetőhöz is.

- Armour: katonáink páncélja. Ugye egyszer már volt ilyen valahol a Soldiers menüben és ott az állt, hogy majd itt írok pár sort erről a témáról. Tehát belépünk az Armour menübe. Látjuk lelkes zsoldosaink neveit és neveik színét. A színek itt is ugyanazt jelentik, mint a Crew menünél. A nevükre klikkelve egy új ablak jelenik meg. Itt kijelzi a gép, hogy kinek választjuk. Baloldalon a páncél neve van, jobboldalon pedig, hogy mennyi van belőle. A páncél nevére klikkelve választjuk ki a megfelelőt. Ha csak a None ikon van, akkor vagy még nincs is páncélunk (mondjuk a játék elején) vagy már mindet elosztogattuk. Ha valakiről le akarjuk tépni a páncélt, akkor klikkeljünk a None ikonra.



Pár szót a páncélokról. Az Alien Alloy kikutatása után megjelenik az ún. Personal Armour, kikutatása fontos dolog, de le-gyártása nem, mert ebben is ugyanolyan könnyen lövik le katonáinkat, mint ha pucéron rohangálnának.

Ha ki van kutatva a Personal Armour, az Elerium-115 és az UFO Construction, akkor megjelenik a Power Suit. Ez jó páncél és építése is ajánlott, de ha ezt kikutatjuk egyből megjelenik a Flying Suit nevű kutatási terv. Na ez már döfi. Akár nyolc lövést is kibír ha Plasma Rifle-lel találják el. Ezenkívül repülhetünk vele és ennél nincs is jobb.

- Build Facility: ebben a menüben az építhető épületek listáját látjuk. Itt tudjuk elkezdni egy új épület építését. Az építés elkezdése úgy történik, hogy rákliccelünk a megépítendő épület nevére és elhelyezzük azt. Az elhelyezés előtt tudatják, hogy mennyibe kerül, hány nap alatt készül el és mennyi a fenntartási költsége.

Milyen épületek is vannak a játékban:

- Living Quarters: lakónegyed. 50 férőhelyes, tudósok, mérnökök és katonák számára.

- Laboratory: laboratórium. Ez is 50 férő-helyes, de csak tudósok számára. Ilyet csak akkor építsünk, ha 50-nél több tudóssal akarunk dolgozni.

- Workshop: a "műhely". Ez is 50 férő-helyes, de ez meg csak mérnökök számára. Itt egy kicsit cseleesebb a helyzet, mint a laboratóriumnál, mert nem csak a dolgozók száma, de az építendő dolog nagysága vagy mennyisége is befolyásolja a helyigényt. Tehát, mondjuk 20 db lézerpuskának több hely kell, mint 5 db-nak, és így kevesebb mérnök fér be a műhelybe.

- Small Radar System: rövidtávú radar. A bázishoz közelebbi területet pásztázza.

- Large Radar System: hosszú távú radar. A messzebbi területeket figyel (tulajdonképpen ez bőven elég a bázisra, mert ugyanúgy észleli a közeli UFO-kat, mint a rövidtávú. Ezt onnan tudom, hogy én nem építettem rövidtávút semelyik bázisomra és amin volt azt is lebontattam).

- General Stores: a raktár. Minden használaton kívüli tárgy és ufonauta hullá ide kerül. Ebből több fog kelleni nehogy kevés legyen a hely és a cuccok elveszenek.

- Alien Containment: az élve elfogott, de még ki nem kutatott ufonauták tárolására szolgál. Egy ilyenbe 10 ufonauta fér be. Azt az élő ufonautát amit kikutatunk, nyomtalanul eltüntetik a tudósaink, mert nem hagyják élve, de hulla sincs belőle. (megeszik ?)



- ... Defences: a védelem. Van belőle rakétás (Missile), lézeres (Laser), plazmás (Plasma), fúziós (Fusion Ball). Nem árt, ha több is van egy bázison.

- ... Shield: pajzs. Ennek két fajtája van. Egyik a Grav Shield. Ez bázisunk meg-támadásánál úgy véd hogy "visszalöki" az UFO-t és védekező épületeink újra lőhetnek rá. A másik a Mind Shield. Ez a bázis megtámadásának valószínűségét csökkenti.

- Psionic Laboratory: itt képzik ki katonáinkat a pszionikus támadásra. Ebbe hónap elején rakhatjuk be katonáinkat. 10 férő-helyes. Egy élő Sectoid vagy Ethereal fajtájú ufonauta kikutatása után kapjuk, feltéve, hogy rendelkezik pszionikus képességgel, mert nem minden ilyen lénynek van e képesség a birtokában (főleg a játék elején).

- Hyper-Wave Decoder: hiper-hullám dekóder. A radar(ok) által észlelt UFO-k teljes info-ját kapjuk ennek segítségével. Egy élő, bármilyen fajtájú ufonauta navigátor ki-kutatása után kutatathatjuk ki ezt.

- Hangar: a hangár. Ebben dekkolnak az űrhajók. Minden űrhajónak egy hangár kell.

Pár tanács az épületekkel kapcsolatban: a játék elején építsek egy Alien Containment-et, egy Large Radar System-et, egy General Stores-t és egy Living Quarters-t (egyenlőre ennyi elég).

- Research: a kutatás. Itt kutatathatók ki az ufonautáktól zsákmányolt fegyverek, eszközök. Meg még a hullák és élő idegek, plusz még pár cucc a játék elején, ami ember által kitárolt kutyü: Laser Weapons (lézer fegyverek), Medi-Kit (elsősegély csomag), Motion Scanner (mozgás kutató). Nehéz nem észrevenni, hogy e három dologon kívül minden dolog ugyanolyan, mint az ufonautáké (kiv. a Hovertankok és a saját fejlesztésű űrhajók). Tehát minden valamire-való cucc az ellenfeleinktől szerezhető be. Tehát belépünk a Research menübe. Nézzük mit is látunk: a bal felső sarokban látjuk, hogy mennyi tudósunk van, alatta, hogy mennyi hely van a laborban, a jobb felső sarokban pedig azt látjuk, hogy mennyi tudós dolgozik.

Ezek alatt balról jobbra a következőket látjuk: az éppen kutatás alatt álló dolog vagy dolgok neve áll. Azután, hogy mennyi tudós van ráállítva az adott dologra. Mellette pedig, hogy a kutatás éppen hogy áll. Amit nemrég kezdtünk el kutatni az az Unknown státusszal áll, de ez kis idő múlva átválthat Poor-ra, a közép szint a Good, ennél jobb az Average és az ami már majdnem ki van kutatva, az Excellent. Alul két ikon van. Az Ok ikon visszalép a főmenübe, a New Project-tel egy új képet ugrasztunk elő. Itt kiválasztjuk, hogy mit szeretnénk kikutatni. Ekkor rákérdeznek, hogy elkezdődjön a kutatás (Start Project), ha nem, akkor (Cancel). Ha elkezdjük a kutatást, akkor be kell állítanunk, hogy mennyi tudóst kívánunk a kutatásra állítani (ha klickelgetsz a fölfele nyílra és nem történik semmi, akkor lehet, hogy minden tudós el van foglalva mással). Minél több tudóst állítunk a Project-re, annál hamarabb kutatják ki. Ha valamit kikutatunk és meg kívánjuk nézni, akkor majd a View Reports feliratú ikonra kell klickelni.

Pár tipp a kutatásokhoz: a játék elején kezdjünk neki a Laser Weapons kutatási tervnek és meg se álljunk a Laser Rifle-ig, a Heavy Laser nem kell. A lézer fegyverek sokáig jók lesznek, mert elég erősek és töltény sem kell beléjük. Ez után a Medi-Kit az amit érdemes kikutatni. Ha kezd komolyodni a játék, érdemes lesz elkezdeni a plazma fegyverek kikutatását. A Plasma Pistol nem hoz nagy áttörést, ezért inkább a Plasma Rifle-nek vagy a Heavy Plasma-nak álljunk neki. Amikor már nyakig benne vagytok a játékban és eltelt 7-8 hónap (a játék-időben mérve), akkor találkoztok egy úgynevezett Blaster Launcher nevű fegyverrel (a tölténye a Blaster Bomb), akkor

azt feltétlenül kutassátok ki. A használata nem túl egy-értelmű, de ezt a földi csatánál leírom. A robbanás után szívdereítő látvány tárul szemünk elé: kb. háromnegyed képernyőnyi robbanás, ezen belül hullák és sérültek, sehol semmi fa vagy bokor, még fű se nagyon, a házak falai ledőlve és sem plafon sem padló nem nagyon maradt, ha UFO-ban robban, akkor az kiszakadhat, benne semmi sem marad épen. Ezenkívül még sok ehhez hasonló klassz dolog történik a Blaster Bomb felrobbanása után. Még valamit: a Heavy fegyverek után (pl: Heavy Plasma) lehet kikutatni az elkapó vadászokra szerelhető fegyvert (pl.: a Heavy Plasma után a Plasma Cannon-t kutatathatjuk ki, ez jó a HWP-kre és jó az elkapó vadászokra (az elkapó vadászoknál Plasma Beam-nek hívják).

A ...Cannon-ok után kutatatható ki a védőépület (a Plasma Cannon után kutatatható ki a Plasma Defences). Fontos lesz

még kikutatni a kábító fegyvert (Small Launcher) és a belevaló töltényt (Stun Bomb), mert majd el kell kapnunk pár ufonautát élve is. A Hovertank-okhoz a Cyberdisc nevű ufonauta robotot kell "boncolnunk". A fegyvereken kívül az Elerium-115-öt (ez egy olyan anyag, amit csak az UFO-kból szed-hetünk ki és gyártani nem tudunk, ezért vigyázzunk rá és ne pazaroljuk) és az UFO Component-eket (űrhajórész) kell kikutatni. Ez utóbbi négy dologot foglal magába: UFO Power Source, UFO Navigation, ebből a kettőből jön a harmadik, az UFO Construction és a negyedik az Alien Alloy. Az UFO



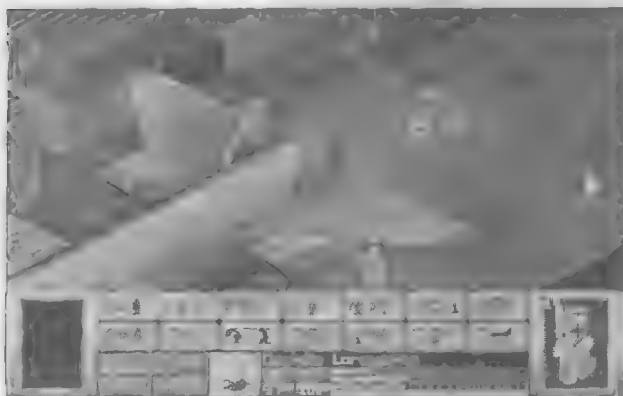
Component-ek kikutatása után új űrhajókat tudunk felfedezni.

Van a New Fighter Craft, ez az új elkapó-vadász a Firestorm (ezt érdemes gyártani, mert kimondottan jó olyan bázisra, ahol nincsenek katonák és csak elkapó vadász kell, sőt még az Avenger mellé is jó egy). Ebből jön a New Transporter Craft a Lightning (ezt ne gyártsunk mert csak egy fegyverhelye van ellentétben az Avengerrel és HWP-eket sem tud szállítani). Ha kifejlesztjük a New Fighter és Transporter Craft nevű kutatási terveket, akkor megjelenik az Ultimate Craft terv. Ez az eddigi kettőt egyesíti és létrehozza az Avenger-t. Az Avenger a legjobb gép, ha teszünk rá két Plasma Beam-et, akkor mindenféle UFO-t lelő. Egyetlen hátránya, hogy sokáig szerelik ha megsérül a légi csatában (ezért ajánlottam mellé Firestormot, azért nem kár annyira). Az Avenger tud szállítani HWP-eket és két fegyverhelye van.

- Manufacture: a gyártósor. Itt Készíthetők el a tudósok által kikutatott fegyverek, űrhajók, páncélok. Mi is látható itt?

A bal felső sarokban a mérnökeink számát látjuk, ez alatt pedig azt, hogy mennyi hely van a Workshop-ban (ez akkor is fogy, ha gyártunk valamit, mert annak is van valamekkora térfogata, főleg, ha az a valami mondjuk Avenger). A jobb felső sarokban azt látjuk, hogy mennyi mérnök dolgozik a Workshopban, alatta pedig, hogy mennyi pénzünk van.

Ezek alatt is van pár dolog, ami a leggyártandó dolgokra vonatkozik (balról jobbra). Az első azt mutatja, hogy mit gyártunk, mellette, hogy mennyi mérnök van csak erre a dologra ráállítva. Az e melletti oszlopnak nem tudom mi értelme van, mert mindig csak egy nullát írt ki a gép. Utána pedig az jön, hogy összesen mennyit kívánunk legyártani az adott dologból, ezután kiírja a gép, hogy egy leggyártandó dolog mennyibe kerül, végül pedig a gyártáshoz szükséges időt mutatja nap/órában (a kedvencem az, amikor olyat ír ki a gép, hogy mondjuk 5 nap/24 óra. Miért nem lehet 6 nap?). Ha itt ráklickelek a gyártás alatt álló dologra, akkor még módosítani tudunk pár dolgot.



Alul két ikon van. Az egyik a New Production, ezzel választjuk ki, hogy mit gyártsunk, a másik az OK, ezzel visszalépünk a főmenübe. Nézzük a New Production-t.

Ha innen ki szeretnénk lépni, akkor ott van alul az OK ikon. Itt kiválasztjuk clickeléses módszerrel, hogy mit akarunk gyártani, ekkor kiírja, hogy miből mennyi kell hozzá és mennyibe kerül egy darab. Itt megint kettő ikon van. A

Cancel-lel visszalépünk a választásig a Start Production-nel pedig megint egy új képet ugrasztunk elő. Itt két oszlop van. A bal oldali a mérnökök számanak beállítására szolgál, a jobb oldali pedig, hogy mennyit gyártsunk. Ezeket a föl-le nyilakra klikkelve tudjuk szabályozni. Itt még visszaléphetünk a Stop Production-nal. Az OK-val kezdjük el a gyártást.

- Transfer: a szállítás. A bázisaink közti szállítást tudjuk elvégezni itt. Ezt

értelemszerűen csak akkor használhatjuk, ha már kettő vagy több bázisunk van. Ezt a következő módon kell használni. Miután belépünk a Transfer menübe ki kell választani, hogy abból a bázisból, amin éppen vagyunk; melyik másik bázisba kívánunk szállíttatni. Amikor kiválasztottuk a másik bázist, akkor ki kell választani, hogy mit szeretnénk átküldeni, ha megvan, akkor klikkeljünk a Transfer ikonra, ha mégsem szeretnénk átküldeni semmit, akkor klikkeljünk a Cancel-re.

(befejezés a következő számban)

Gabriel

Cyber Street

1144 Budapest, Ond vezér útja 25. fsz.
Telefon: 06-30-526-524

Amiga CD írás

24 órán belül!



CD-ről
Winchesterről
akár hosszú
filenevekkel
is.

És a winchestered
NEM KELL
ITT HAGYNOD!

Nyitvatartás:

Hétfő - Péntek 13-18 h
Szombat 10-13 h

AMIGA KARÁCSONY BUDATÉTÉNYBEN

Az Amiga és PC karácsony immár harmadik alkalommal látta vendégül az érdeklődő nagyközönséget. A legelőször kizárólag Amigás összejövetelnek indult rendezvény a Nagytétényi Művelődési Ház Amiga Klubjának köszönheti létrejöttét. Az induláskor még nem, de a második alkalommal már közösködni kényszerült bilgécc követőivel. Szerencsére semmiféle összetűzésre nem került sor - teljesen normális emberekről lévén szó. A harmadik alkalom a nagy hideg és hó ellenére is teljesen jól sikerült, legalábbis a tétényi Amiga Klub vezetője - ERNIE szerint. Szerény személyemmel a GURU Lapkiadót képviseltem, és meglepetésekre egyedül dekkoltam a pázson - igaz a CoV már nem CoV, de azért kijöhettek volna. Ettől függetlenül remek hangulat uralkodott szinte végig, csak 5 óra után kezdtek hazaszivárogni az emberek.



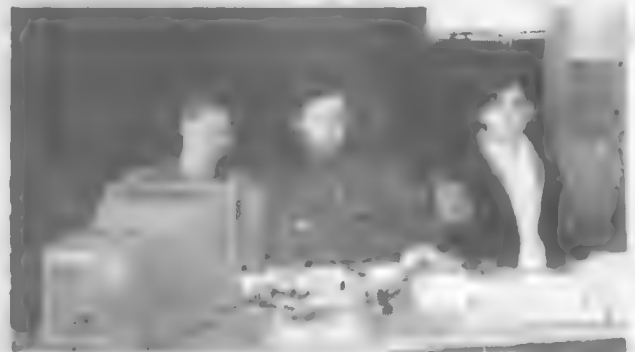
Karácsonyi forgatag

A kiadó az AGURU c. újságot több okból megszüntetni kényszerült, de a lelkek mélyén minden kolléga sajnálta a dolgot. Ennek ellenére senki sem fenyegetett meg fatestapolót lóbálva a feje fölött, hogy miért nincs AmigaGuru. Szerencsére a maradék Amigások a mai napig kitartanak kedvenc gépük mellett, és valószínűleg megértették a dolgot - már ami az AGURU-t illeti. Még egyszer bocs, de sze lá zsziny (ahogy a holland mondja).



Az AMIGA CENTER standja

A legnagyobb meglepetés számomra a régebbi GURU számok iránti fokozott érdeklődés volt. Az érdeklődés alapja valószínűleg az igen kedvező árfekvés volt, hiszen minden 95 előtti lapot ötven pénzért adtunk, és ez bizony igen kedvező fogadtatásban részesült. Vették is mint a cukrot, és már attól féltem hogy elfogy, persze maradt 2-3 darab. A pécéses magazinok mérsékelt sikerrel szerepeltek, fogyott vagy 3-4 belőlük. Ez is azt mutatja, hogy sok újdonsült Amigás van, hiszen az anyag nem változik, csak gazdát cserél.



Az AMIGA-fan TEAM (több stábfotó nem lesz!)

A rendezvényen sok ismerős arcot láttam, de az igazi véresszájú amigások (pl. Lay és a Crimson Jihad) nem voltak sehol. A dolog komolyságát tükrözi, hogy rajtunk kívül több cég is képviseltette magát, többek között az e cikknek is otthont (papirost) adó Ruton BT, és a Cserkúti Zoli féle Amiga Center - hogy csak az általam ismerteket említsem. Sajnos egyre kevesebb cég foglalkozik komoly szinten Amigával, hiszen elég nehéz csak ebből megélni, és egy céget fenntartani. Ennek ellenére vannak akik ott vannak, és az utolsó esélyt is megragadva kitartanak az Amiga mellett. Eközben persze szivárognak a hírek, jönnek az új gépek, az új oprendszer. Reméljük tényleg lesz belőle valami.

SAKMAN

-Budatétényi Amiga Klub

Minden szombaton 9:30-tól 15:00-ig

Budatétényi Művelődési Központ
Budapest XXII. Nagytétényi út 35.

"Világ Amigásai Egyesüljete!"

Inf.: Ilyés Ernő • Tel.: 226-97-63



Hát nem is tudom. Néha nem árt stílust váltani. Eddig inkább stratégiai stuffokról írtam, de mivel én is a "fickós" (gyk: 16 éves tini) életkorba tartozom, úgy gondoltam, belenézek ebbe a Teresa nevű "pucér néni" stuffba. A program 95-ös, és az elkövető group UNKNOWN AMIGOS-

ját, majd vegyük el tőle a táskát is. Összönysága kicsit körültekint lakásunkban, pózol egy sort a kanapén, majd leheveredik.

Beszélgessünk el vele. A válaszokat a képernyő bal oldalán függőlegesen találhatjuk meg. Én csak a számát adom meg a

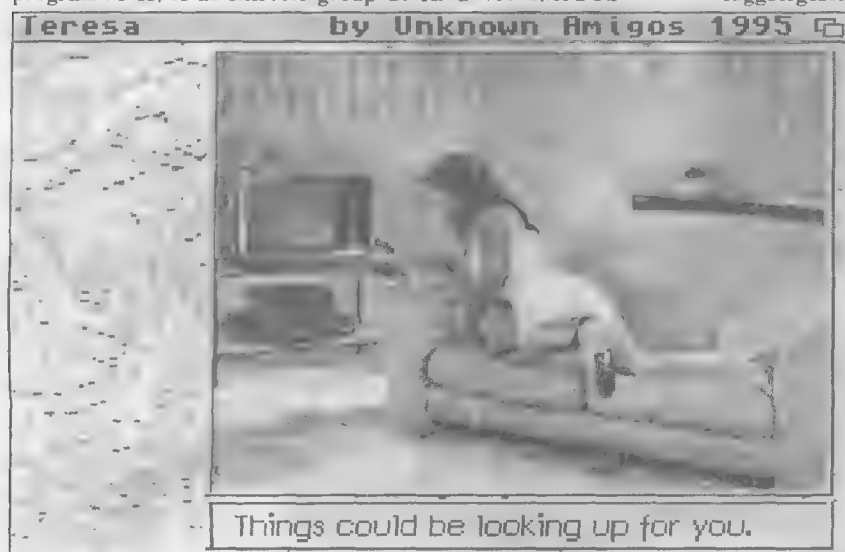
válasznak, a számozás pedig fentről lefelé értendő növekvő számsorrendben. (Matek Rulez!!)

A következő válaszokat adjuk: 3,1,és végül 4. Ezek után nekiáll pornófilmet nézni, közben pedig önkielégít egy sort.

Ezek után egy új képernyőt kapunk, ahol választhatunk neki egy-két ajándékot, mivel holnap lesz a születnapja.

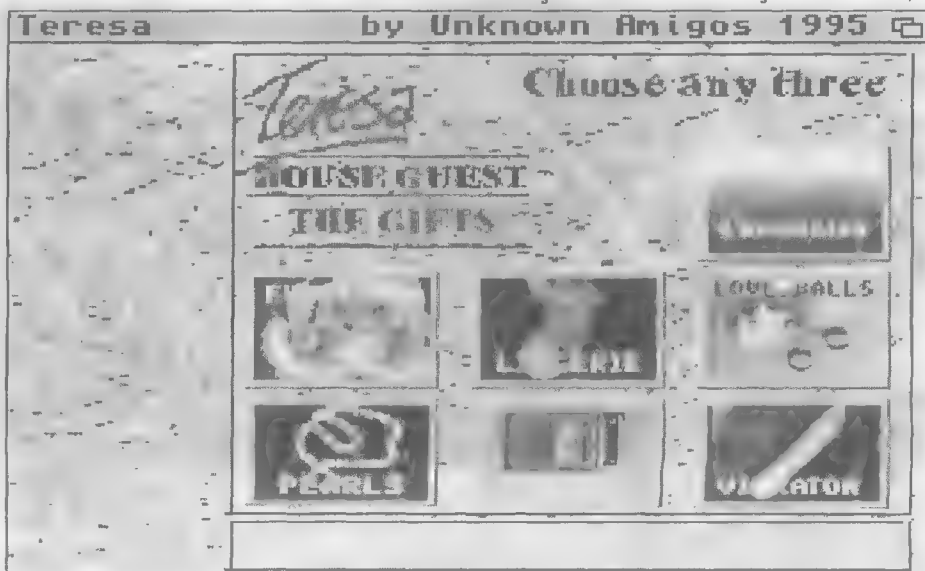
Vegyünk neki egy csokit, egy vibrátort, és egy szexis dresszt. Ha ezekkel megvagyunk, újra láthatjuk Teresát, amint kijött a fürdóből, és leadja szokásos pózolóást a kanapénk előtt. Majd ismét szövegelünk kell.

Válaszaink: 2 majd 1 . Ezek után elmegyünk lefeküdni, de előtte még meglessük egy picit. Miközben vetkőzik, szorgalmasan klickelgessünk az éjjeliszekrényen található órára, mire kapunk egy újabb képernyőt, ahol beállíthatjuk a vekkert. Klickeeljünk az ON-ra,



nak nevezte el magát. (Biztos nem jutott semmi értelmes name az eszükbe, és inkább lettek ismeretlenek.) Talán akkor próbáljuk meg a néni ruháit lecsalogatni róla, és vegyük "kezelésbe". Na azért ne higgyük, hogy olyan könnyű, mert el kell vele beszélgetni! Ilyenkor kap az ember a fejéhez, hogy: " De én nem is tudok angolul!! ". Semmi probléma, vagy egy vaskos angolszótárt, vagy az Amiga-Fan-t vegyük kezünkbe. Akkor nézzük, mit is takar Teresa néni ruhája:

A kezdőképernyőn a text gombra klickeelve megtudjuk a nem túl velős előtörténetet. (Valami partyn láttuk meg Teresát, aki a party után egyedül indul haza, de mi felinvitáljuk lakásunkba.) Klickeeljünk a start gombra, mire elkezdődik a game. Az egér bal gombját használjuk a "fizikai" műveletekre és a kommunikálásra. Először is gentleman módjára segítsük le a kabát-





majd a nyilak segítségével állítsuk be az órát 9:30-ra, majd a végén SET.
Ezek után bepillantunk a hálószobába. Milyen édesen alszik a kis aranyos!
Az éjszaka álmatlanul telik. (bámulunk kifelé az ablakon)



Reggel csörög a vekker, Teresa pedig föl is kel annak módja és rendje szerint. Ezek után kimegyünk a nappaliba,



FIGYELEM!

Eladó egy AMIGA CD32 alapkiépítésben, egy db. CD-vel 25.000.- ért, valamint egy AMIGA 600-as számítógép, megkímélt állapotban. Kickstart verziószám: 37,300 Winchestert és CD-romot kezel. Ára: 25.000 Ft.
Megtekinthető a szerkesztőségben.
Érdeklődni a 351-56-56-os telefonszámon.

és adjuk oda neki az ajándékokat a következő sorrendben: csoki, a dressz, (aminek nagyon örül) végül pedig a vibrátort (amit rögtön ki is próbál). Ezek után már teljesen felizgul, beinvítal minket a hálóba!! (magyarul beértünk a finishbe) Ezek után már csak annyi a feladatunk, hogy klicceljünk Teresa intimebb testrészeire, és nyert ügyünk van!!! Ezután már csak az ötletes kiértékelést láthatjuk.

Remélem mindenkinek tetszett a progi, és már feltörte az asztal mellől a zsebhoki után hátramaradt fehér foltokat (Bocs, ez egy kicsit durva volt!)

Gabriel



Az analóg technika fölött eljárt az idő,
ideje áttérni a digitális technikára.

CD - írás

Anyaggal együtt 1800 Ft.
Ha a nyers CD-t te hozod: 500 Ft.
Archiválás PC-re és Amigára
winchesterről és CD-ről
egyaránt.

Amigás modules
(PD stuff hegyek..)
Telefonos egyeztetés:

06-20-223 410
200-46-09
200-33-54

Levelezés

Üdv Mindenkinnek!

Szerencsére ez is meg van. Feltörekvő újságunknak sikerült beindítani a levelezést is, bár elég nehezen, mert nem özőnlöttek a levelek. De azért vannak, és remélhetőleg ti is segíteni fogjátok rovatunk előmenetelét. A levelek többségében mindenki arról érdeklődik, hogy miként juthat az újsághoz. Hát akkor lássuk, ki miként teszi ezt.

Tisztelt Cím!

Nagy örömmel olvastam a POWER című lemezújságban önökről, (Mi is, ugyanis nem tudtunk róla mindaddig, amíg meg nem jelent, de azért köszi POWER TEAM - Gigi), vagyis megjelent újságukról. Hogyan lehet hozzá jutni, milyen árért kínálják, előfizetési lehetőségek? Régebbi számaikat meg lehet-e kapni, és ezekre milyen kedvezmény van, van-e? Kérem, ha mód, lehetőség van rá, válaszoljanak!!!!...

...Ha kapnék HDD-t, hogyan, miképp lehet, kell a programokat felinstallálni???

Szóval szükség lenne valami normális Amigás újságra, amiből ilyenekre is lehet választ találni. (Remélem akkor, ezt érthetjük magunkra, mert az OS kezdőknek rovatban megtalálod a választ - Gigi.)

Kérem válaszoljanak levelemre!

Tisztelettel: Jancsek István

Kérdések megszálott stílusban:

Hi!

Magic-tól megtudtam, hogy van az AMIGAOnly-n kívül még Amigás újság, és a címeteket is megadta. (Szóval leleplezték minket! Thanx Magic, de hideg van így lepel nélkül télvíz idején - Gigi.) Mivel fanatikus Amigás vagyok, ezért úgy döntöttem, hogy azonnal írok nektek, (bár azt sem tudom, hogy kik vagytok). (Már megint fél munkát végzett ez a Magic! - Gigi.) Mindenképp érdekelne az újság, amit csináltok, úgyhogy jó lenne, ha megírnátok, hogy hogyan tudnék hozzájutni az újságokhoz. mennyibe kerül, mennyi szám van, (Szerintem csak egy század van de ha több, írd meg, mert az világcsoda! - Gigi.) stb.

Üdvözléssel: Vörös Viktor

Mint ahogy az első szám outrojában megírtuk, szertnének az újságot AMIGA FORMAT minőségűre és mennyiségűre formálni, hogy ebből mi lesz, az még a jövő nagy kérdése. Az már biztos, hogy havi lap lesz, nő a példányszám (500 db), és javul a minőség is, bár ezt én még nem látom. Megemlítettük azt is az első számban, hogy szeretnénk egy lemez mellékletet is. Ez a februári számhoz már kapható lesz remélhetőleg. Ami

biztos, hogy a lapot a Ruton Bt.-ben és budapesti klubokban lehet beszerezni. Vidékiek postai úton juthatnak hozzá. Ha egyszerre többen szeretnétek lapunk megrendelői lenni, ezt megtehetitek egy levélben is (így kevesebb a postaköltség). Tudjátok, biztos ismerős: jön a pénz, megy az újság, ha a money csekken érkezik, akkor gyorsabban megkapod a lapot, ha a csekk fénymásolatát elküldöd egy külön levélben. Jöhet egyszerre több pénz is, csak az a baj, hogy mivel még nem alakult ki az újság teljes arculata, ezért még nem tudható előre a következő számok ára.

Hello!

A computer karácsonyon láttam az AMIGA-fan első számát, aminek nagyon örültem és egy kissé meglepődtem, bár igazán várható volt, hogy a GURU megszűnésével párhuzamosan élednek fel az Amigás újságok. Érdekes, hogy minél jobban próbálják háttérbe szorítani a "SZÁMITÓGÉPET" annál biztosabban alakul ki körülötte a felhasználók (társadalom) bázisa. Mindegy....

Légy szíves, küldd el nekem a kiadványt (a borítékban mellékeltem a pénzt).

Az újsághoz sok szerencsét és vásárlót kívánok, remélem az AMIGAOnlyval együtt követendő példa lesz.

Üdvözléssel: Virág Csaba

Hát igen, mint ahogy Rusy is megírta, nem túl sok ember képviselte az Amigások (társadalom) bázisát (Mindegy!?) a Computer Karácsonyon. Ennek ellenére sikerült az újság első (100) példányát maradéktalanul eladni, többek között ezért nem is küldtünk még belőle. Na nem kell megijedni, mert készül az utánnomás (másolás), és küldjük mindenkinnek, aki megrendelte, vagy ezután szeretné megvenni. A jókívánságokat köszönjük, de inkább vásárlókra lenne szükségünk.

Mivel betelt első levrovunk még csak egyetlen oldala, ezért majd februárban folytatjuk.

Itt szeretnék megkérni minden levélírórt arra, hogy tegezzen minket, mivel átlagosan a team 20-30 éves életkorral rendelkezik, és mert egy ilyen newspaperban a baráti hangulat már megszokottá vált. Aki ennek ellenére mégis magáz minket, és tegezve kap választ, attól először és egyben utoljára szeretnék elnézést kérni.

Aki személyes választ szeretne, az küldjön egy felbélyegzett és megcímezett borítékot, valamint írja meg, hogy levele nem leközzölhető. Egyéb esetben számíthat arra, hogy lettere megjelenik az újságban.

Gigi

CD ÍRÁS

AMIGÁRA + PC-RE

minőségi alapanyagra
azonnal, vagy 24 órán belül

ÁR: 2.500.- FT

Kirják Tibor

Bp. 1115. Somogyi út 11.

Tel.: 203-9752

06-20/230-282

PCX DEMO

Macintosh után most PC emulátor. Vártuk a PCtask új verzióját a 4.0-át, amely 486-ost tud utasítás szerint emulálni, ehelyett az eddig ismeretlen PCX kezdett el nyomulni Pentiumos, 6x86-os utasításkészletével. A demoverzió még nagyon gyermekes szinten mozog, de már így is elég versenyképes, úgy vettem észre, hogy az utasítások nagy része még lassú benne, de a kész verzióba ígértek Amiga native-kódos rutinokat amelyek az Amiga hardverspecialitását kihasználják, a "winchihardfile" és a memória nem lesz limitálva, valamint működni fog benne a transcription és turbo mode cache-el. Ezek közül a transcr. minden alkalmazást, a turbo mode csak a Windows-t gyorsítja. Az utasítások sebessége általánosságban a PC-task 3.1 és a Mac-es SoftPC 3.11 között terül el. Egy-két gyors utasítást kivéve, amely egy 030-50-en egy 486DX40-nel egy 060-50-en pedig egy kisebb Pentium sebességével egyenértékűek. A lassú utasítások azért lehúzzák a programok sebességét rendesen. Már lehet is gondolkodni a program megvételén, mert az előrejelzés szerint legalább akkora durranás, mint a Shapeshifter, amely úgy tudom, hogy a 3.7 verziónál tart.

Robo

POWER

Megjelent Magyarország
legnépszerűbb
lemezújságjának 10. száma!

Ismét sok játék és felhasználói
program, valamint a papírújságok
leírásával

Megszerezhető:

A megjelenés napjától az
AMIGÁS boardokon, illetve a
klubokban.

HOLTSÁV

Természetesen, ez nem Stephen King regényének a leírása, vagy ismertetője lesz, hanem a múltkori balul sikerült outro - amelyért sok kritikát kaptunk - felváltására született. Ebben szeretnénk elregélni, milyen terveink vannak a következő lapszámra, és miket szeretnénk megvalósítani.

Az már biztos, hogy befejezzük az UFO leírást, és a SPERIS OF LEGACY-t. Rengeteg új stuff érkezett, ezeknek a feldolgozása még tart, úgyhogy játékleírásból úgy érezzük, el leszünk eresztve. Megpróbálunk egy hardware rovatot beindítani, de ehhez várjuk a kérdések özönét. Egy nagyon aranyos shareware kalandjáték leírását is megalkotjuk.

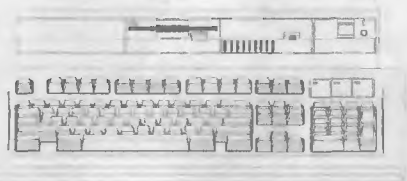
Itt ragadom meg az alkalmat, hogy megemlítssem, a leveleiteket a következőképpen címeztétek.

RUTON BT
Budapest 1077,
Jósika u. 25 Fsz.5.

Sajnos a postások csak így találhatnak meg minket. Na akkor jó Amigázást mindenkinek, találkozunk 1997 február 20.-a környékén.

Sziasztok:

The AMIGA-fan Team



AMIGA szerviz

1077. Bp., Jósika u. 25.

Tel.: 351-56-56

**AMIGA számítógépek javítása, bővítése,
bizományi adás-vétele,
hardware kiegészítők tervezése, készítése,
értékesítése, egyedi igények alapján is,
szaktanácsadás.**

A500	512 kB SLOW RAM bővítő	4,900.-
A500	1.5 MB SLOW RAM bővítő	8,900.-
A500+	1 MB CHIP RAM bővítő	7,900.-
A500	HDD vezérlő + FAST RAM bővítő	10,900.-
A500	CHIP RAM bővítés alaplapon (+512 kB)	4,200.-
A500	CHIP-FAST RAM átkapcsoló	1,500.-
A500	Boot selector	1.500.-
A1200	Winchester telepítés installálással	2,700.-
A1200	Memóriabővítő (0 RAM)	Hívj!
A1200	PC táp átalakítás (táp nélkül)	1,290.-
	RGB monitor kábel	1,690.-
	RF modulátor	Hívj!
	Szaktanácsadás (1/2 óra után óránként)	1,200.-

Áraink az ÁFA-t és új áru esetén 1 év garanciát tartalmaznak!